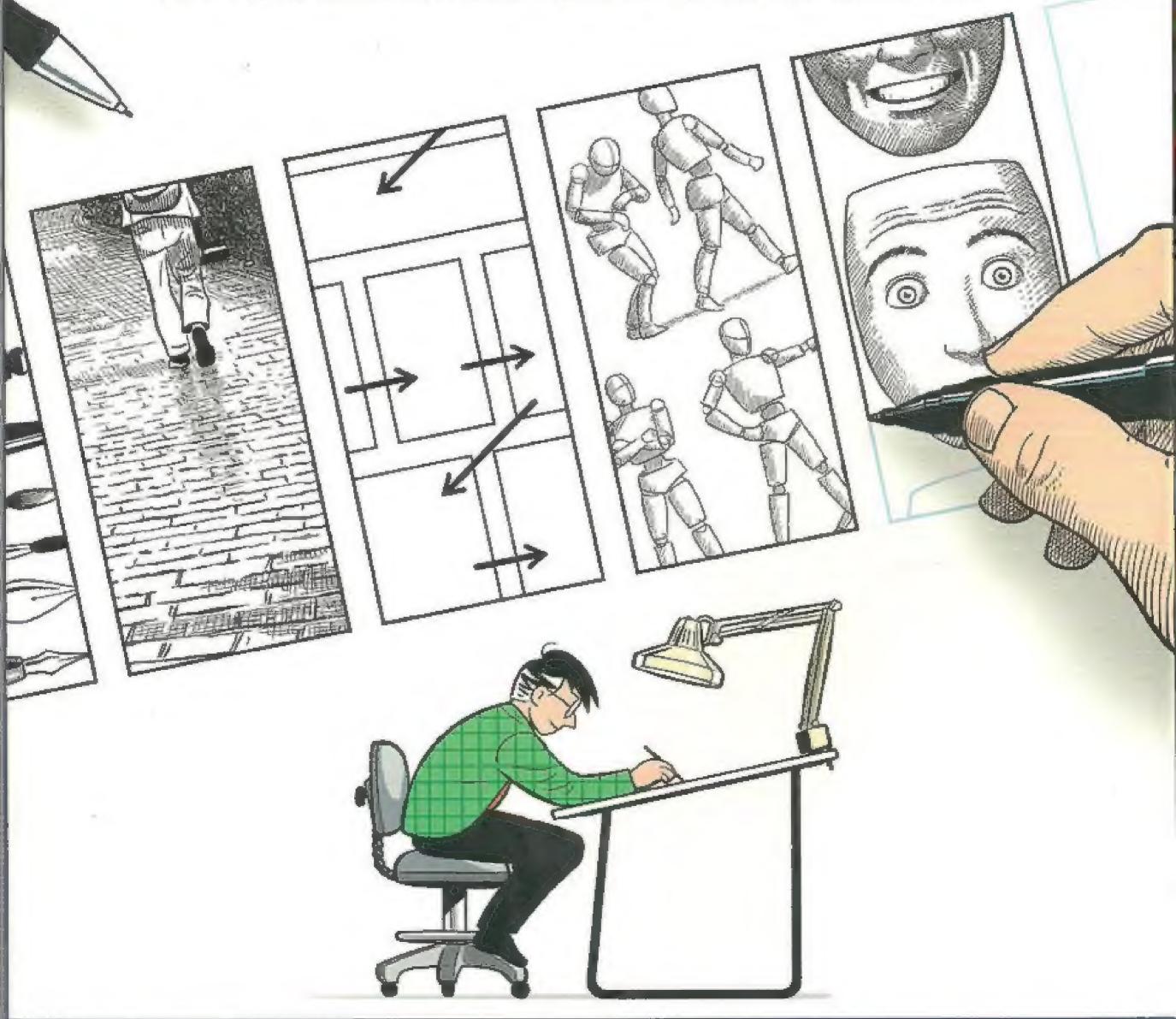
HACER COLLCS

SECRETOS NARRATIVOS DEL CÓMIC, EL MANGA Y LA NOVELA GRÁFICA



SCOTT MCCLOUD

HACER COLLES

SECRETOS NARRATIVOS DEL CÓMIC, EL MANGA Y LA NOVELA GRÁFICA

SCOTT McCLOUD

ASTIBERRI

Prefacio

Visita cualquier librería y encontrarás toneladas de libros sobre cómo dibujar cómics en las estanterías dirigidos a dibujantes de cómics. Ojéalos y verás instrucciones paso a paso sobre cómo dibujar uniformes de colegialas manga, músculos de superhéroes y tiras cómicas. Esos son los libros que te dicen lo que todos ellos suponen que quieres saber—cómo dibujar como tus dibujantes favoritos— y lo hacen bastante bien. Pero hay algo que no te cuentan. De hecho, hay todo un libro de secretos que se están dejando fuera.

Si algunas vez has tenido la sensación de que hacer cómics es algo más que simplemente copiar estilos de dibujo, entonces éste libro es para ti.

En estas páginas, he hecho lo que he podido para informar sobre los secretos de la narrativa de los que no veo que hablen otros libros, las ideas que todos los dibujantes de cómic tienen que afrontar antes incluso de coger la pluma, incluidas:

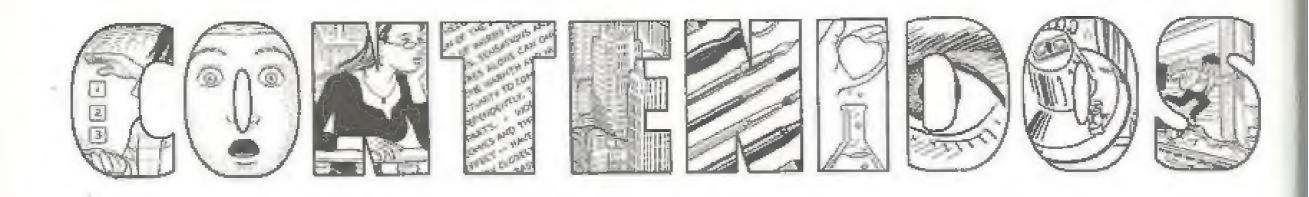
- Elegir los momentos adecuados para convertir en viñetas, qué incluir y qué dejar fuera.
- Encuadrar las acciones y dirigir el ojo del lector.
- · Elegir palabras e imágenes que comuniquen en conjunción.
- Crear personajes variados y atractivos con vidas interiores y aspecto inolvidables.
- · Dominar el lenguaje corporal y las expresiones faciales.
- Crear mundos ricos y creíbles para que tus lectores los exploren.
- Elegir las herramientas que son adecuadas para ti, y comprender cómo han evolucionado esas herramientas.
- · Navegar por el vasto mundo de los estilos y géneros del cómic.

La industria del cómic está cambiando rápidamente. Mueren los viejos formatos y nacen otros nuevos. Industrias enteras vienen y van. Pero estos principios de la narrativa siempre se aplican. Importaban hace cincuenta años e importarán dentro de cincuenta años.

Quieras o no dibujar novelas gráficas, superhéroes, tiras de cómic estilo manga o webcomics, tendrás que poner una imagen detrás de otra para contar una historia.

Aquí tienes cómo.

Scott McCloud



INTRODUCCIÓN

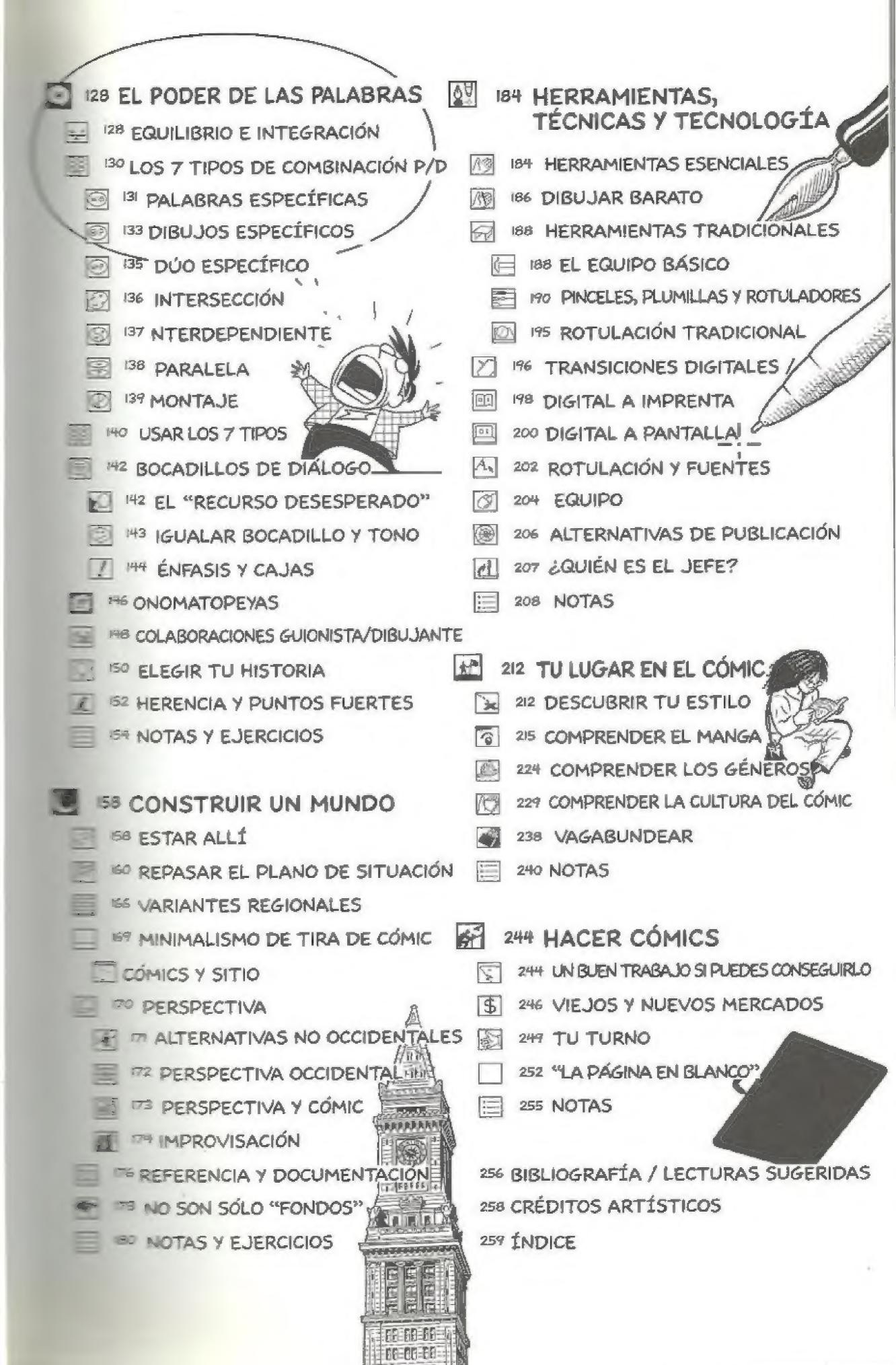
8 ESCRIBIR CON IMÁGENES

- 8 CLARIDAD Y PERSUASION
- 10 LAS CINCO ELECCIONES
- "ELECCIÓN DE MOMENTO
 - 12 UNIR LOS PUNTOS
 - 15 LAS SEIS TRANSICIONES
- 19 ELECCIÓN DE ENCUADRE
 - 20 DISTANCIA, ÁNGULO Y PUNTO DE VISTA
 - 22 PLANOS DE SITUACIÓN
 - 24 LA CÁMARA DEL LECTOR
- 26 ELECCIÓN DE IMAGEN
- 30 ELECCIÓN DE PALABRA
- 32 ELECCIÓN DE FLUJO
 - 33 DIRIGIR EL OJO
 - 36 MÁS ALLÁ DE LA PÁGINA
- 37 LA LISTA DE LAS CINCO ELECCIONES 102 LENGUAJE CORPORAL
- 38 MÉTODOS DE TRABAJO
- 39 IMPROVISACIÓN VIÑETA A VIÑETA
- 45 CLARIDAD CONTRA INTENSIDAD
- 53 INTENSIDAD CONTRA PERSUASIÓN
- 54 NOTAS Y EJERCICIOS



58 HISTORIAS PARA HUMANOS

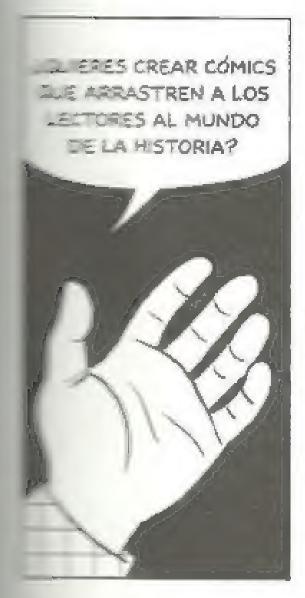
- 58 HACEN FALTA DOS ...
- 59 SIMETRÍA Y RECONOCIMIENTO
- 62 CREAR PERSONAJES CREÍBLES
- 63 DISEÑO DE PERSONAJES
 - 64 VIDA INTERIOR
 - 14 70 DISTINCIÓN VISUAL
 - 76 RASGOS EXPRESIVOS
- **BO EXPRESIONES FACIALES**
 - 81 COMUNICACIÓN EMOCIONAL
 - 83 TIPOS DE EXPRESIONES
 - 83 LAS PRIMARIAS EMOCIONALES
 - 84 MEZCLAR E IGUALAR
 - 87 ESTADOS FÍSICOS
 - 88 SEÑALES DIRECTAS Y ESPECIALIZADAS
 - 92 MÚSCULOS FACIALES
 - 94 DIBUJAR EXPRESIONES
- - 103 DIFERENCIAS FRENTE A LA EXPRESIÓN
 - 104 TIPOS DE RELACIONES
 - 105 ELEVACIÓN Y ESTATUS
 - 1) 107 DISTANCIA Y RELACIÓN
 - 109 DESEGUILIBRIO Y DESCONTENTO
 - III OTRAS RELACIONES
 - # 112 GESTOS MANUALES
 - 114 DIBUJO DE FIGURA
 - # SUGERENCIAS ANATÓMICAS
 - IS LA IMPORTANCIA DEL GESTO
 - 116 LENGUAJE CORPORAL EN ACCIÓN
- 120 PROFUNDIZANDO
- 122 NOTAS Y EJERCICIOS



INTRODUCCIÓN



















PERO MIS PROPIOS CÓMICS NUNCA HAN SIDO TAN BUENOS COMO SÉ QUE PODRÍAN SER.



ALGUNOS DESAFÍOS, COMO MEJORAR MI DIBUJO, SÓLO PUEDEN RESOLVERSE CON TRABAJO DURO, OBSERVACIÓN Y ESTUDIO.



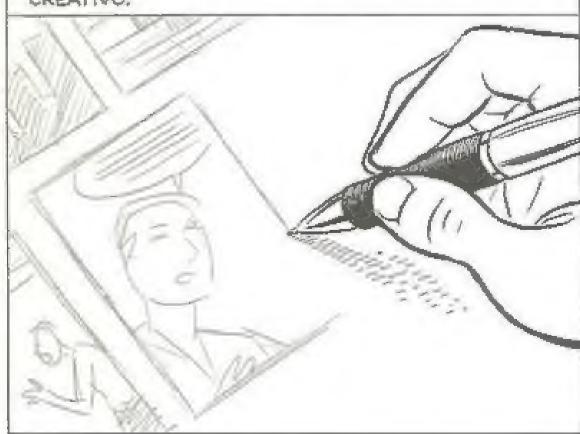
Y AFORTUNADA-MENTE, HAY MUCHOS BUENOS PROFESORES PARA ESAS COSAS.



PERO HACER
BUENOS CÓMICS ES
MUCHO MÁS QUE
SABER DIBUJAR Y
ESCRIBIR.



EL CÓMIC ES UN IDIOMA SECRETO, Y DOMI-NARLO PLANTEA DESAFÍOS DIFERENTES DE LOS QUE AFRONTAN LOS ESCRITORES DE PROSA, LOS ILUSTRADORES O CUALQUIER OTRO PROFESIONAL CREATIVO.



DESGRACIADAMENTE, APARTE
DE UNOS POCOS
BUENOS LIBROS
SOBRE EL TEMA*...



...LA MAYOR PARTE
DE ESE TERRITORIO
HA PERMANECIDO
INEXPLORADO...
HASTA AHORA.



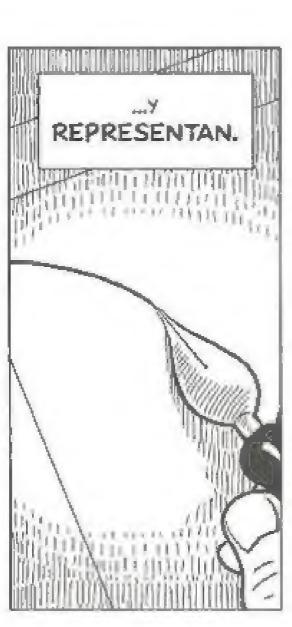






CÓMO EL OJO DEL LECTOR













COMO MUNDOS ENTEROS SE CONSTRUYEN EN LA PÁ-GINA, Y EN LA IMAGINA-CIÓN DEL LECTOR.















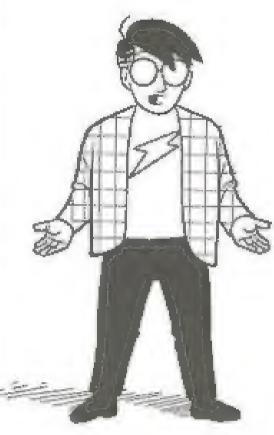






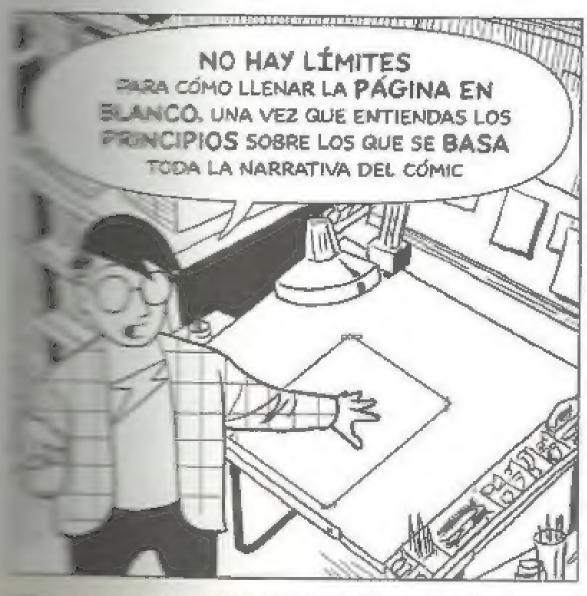
TE SIENTAS
ATRAÍDO POR LAS
TIRAS DE PRENSA. LOS COMIC
BOOKS O LAS
NOVELAS GRÁFICAS... TE GUSTE
LO JAPONÉS. LO
EUROPEO, LO NORTEAMERICANO
O CUALQUIER OTRO
ESTILO REGIONAL...
TRABAJES EN PAPEL.
EN INTERNET O
EN AMBOS...

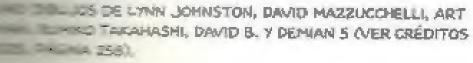
...ESTOS SON TEMAS QUE TENDRÁS QUE AFRONTAR.















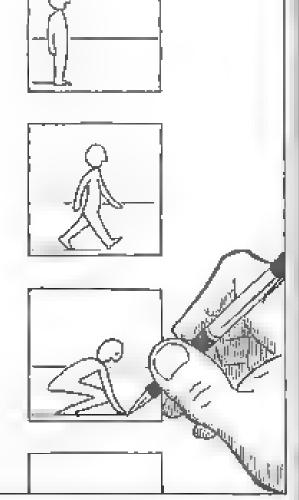




Capítulo Uno

Escribir con imágenes

Claridad, persuasión e intensidad









PARA CONSEGUIR EL PRIMER OBJETIVO, TENDRÁS QUE APRENDER LOS PRINC PIOS DE LA COMUNICACIÓN CLARA...





SI LA HIS-TORIA QUE TIENES EN MENTE ES AB-SORBENTE POR SÍ MISMA, ENTON-CES CONTARLA DIRECTAMENTE CON UN MÁXIMO DE CLARIDAD PODRÍA SER LA ÚNICA PER-SUASION QUE NECESITE TU PÚ-BLICO.

Era una noche oscura y tormentosa...



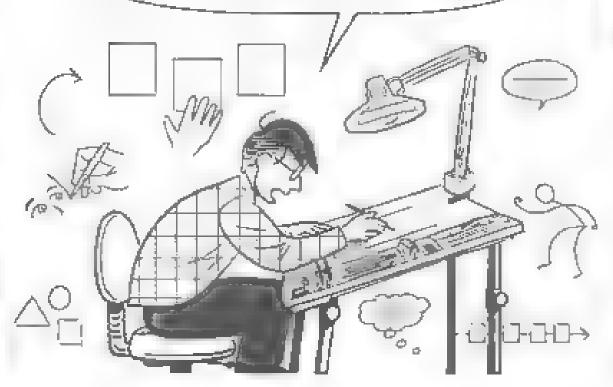
EN EL CÓMIC. ESA HISTORIA TENDRÁ QUE TO-MAR LA FORMA DE IMÁGENES EN SECUEN-CIA. TAL VEZ CON PALABRAS...



... ASÍ QUE EMPECEMOS POR EXAMINAR CÓMO SE HACE LA CONVERSION CUANDO LA CLARIDAD Y LA COMUNICACIÓN SON LOS OBJETIVOS PRIMORDIALES.



EL CÓMIC REQUIERE QUE TOMEMOS UNA CORRENTE CONTINUA DE DECISIONES REFERENTES A IMAGINERÍA, RITMO, DIÁLOGO, COMPOSICIÓN, GESTUALI-DAD Y MUCHAS OTRAS ALTERNATIVAS...







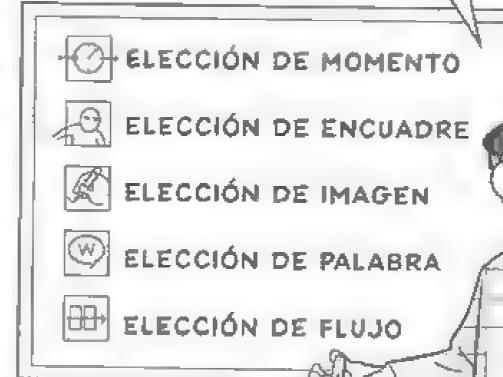








ÉSTOS SON LOS
CINCO ESCENARIOS DONDE TUS DECISIONES PUEDEN MARCAR LA DIFERENCIA ENTRE
UNA NARRACIÓN CLARA Y CONVINCENTE
Y UN CAOS CONFUSO.



EMPEZANDO POR LA PRIMERA. ECHEMOS UN VISTAZO A CADA UNA Y CÓMO ENCAJAN TODAS JUNTAS.



ELECCIÓN DE ENCUADRE

ELECCIÓN DE IMAGEN

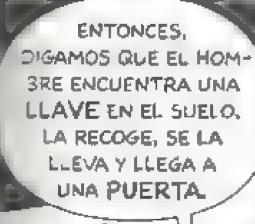
ELECCIÓN DE PALABRA

FLECCIÓN DE FLUJO





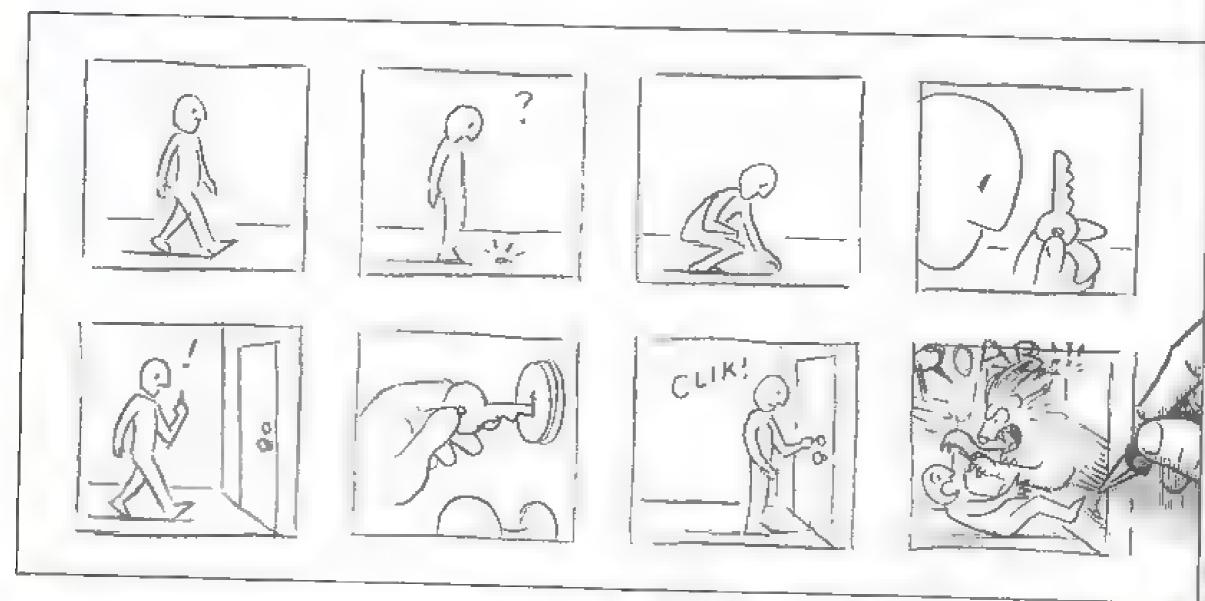








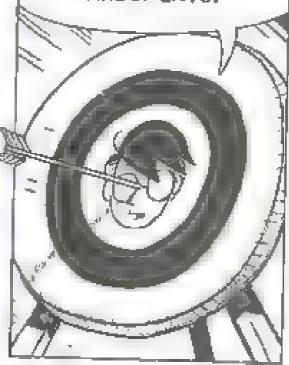








LOS MOMENTOS ELEGIDOS EN LA SECUENCIA
SUPERIOR REPRESENTAN
LA RUTA MÁS DIRECTA
Y EFICAZ PARA COMUNICAR NUESTRO SENCILLO
ARGUMENTO.





CADA VIÑETA HACE AVANZAR EL "ARGUMENTO".



"Un hombre camina".





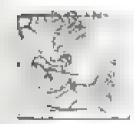
"Encuentra una llave en el suelo".



"Se la lleva, y llega a una puerta cerrada".



"Abre la puerta".



"Y un león hambriento salta desde dentro".



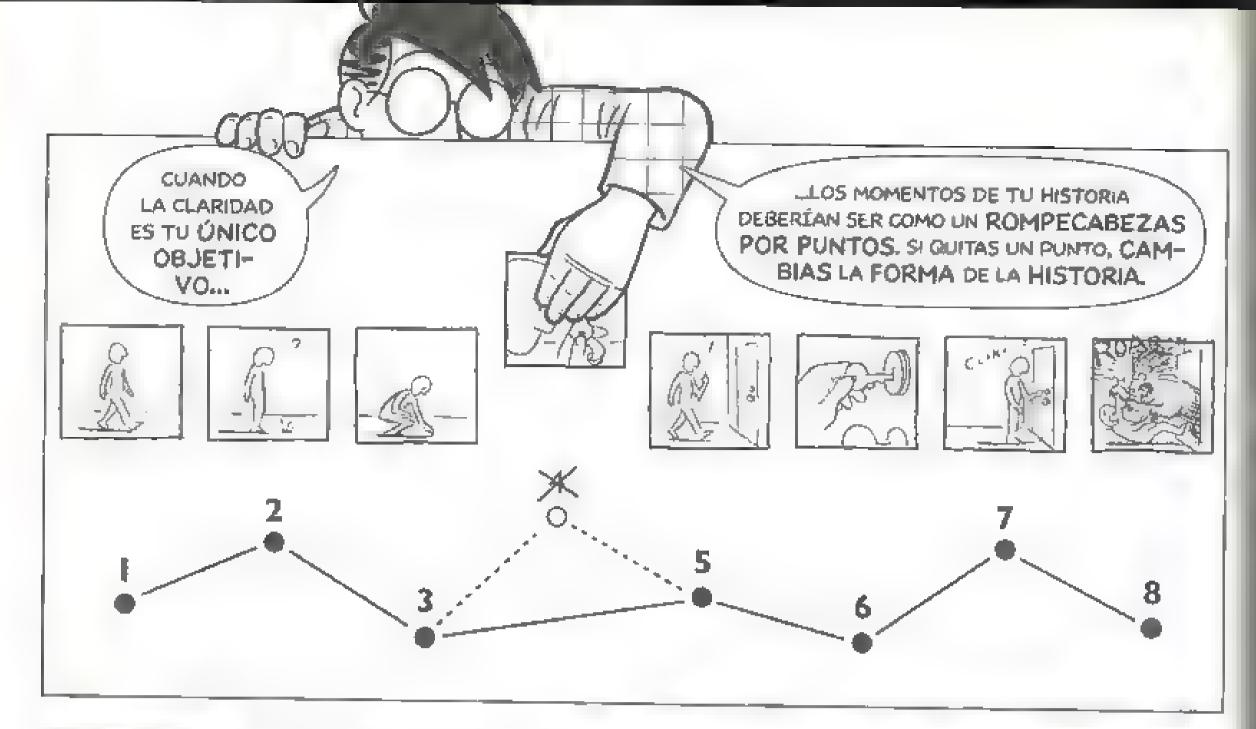










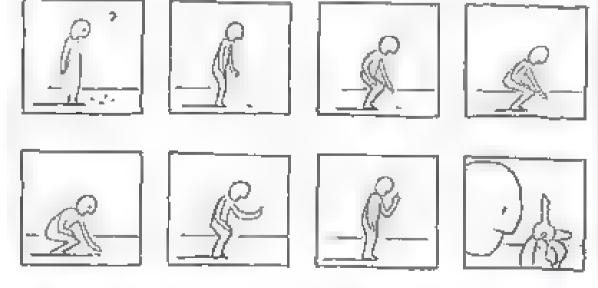








SI EL ARGUMENTO PIDIERA QUE EL HOMBRE SE AGA-CHARA "LENTAMENTE", HABRÍAN SIDO NECESARIOS UN NÚMERO EXTRA DE "PUNTOS" PARA MOSTRAR EL HALLAZGO DE LA LLAVE...

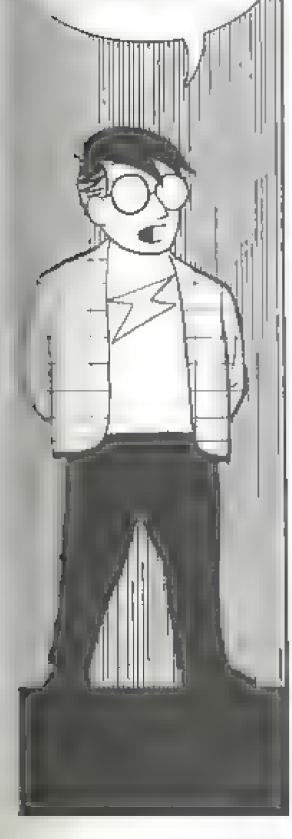


...PERO COMO ESTAMOS ILUSTRANDO EL HECHO DE ESTAS ACCIONES, EN VEZ DE SU CUALIDAD, UNA VIÑETA POR ACCIÓN PARECE SUFICIENTE.

PIENSA EN LO SUE GUERES DE CADA PARTE DE TU HISTO-RIA: ¿QUIERES DAR UN SALTO HASTA UN SUCESO CLAVE? ¿QUIERES ECHAR EL FRENO Y CONCENTRARTE EN LOS MOMENTOS MÁS PEQUEÑOS? ¿QU ERES ATRAER LA ATENCIÓN A CONVER-SACIONES Y ROS-TROS?

DEPENDIENDO DE TU RESPUESTA. DESCUBRIRAS QUE CIERTOS TIPOS DE TRANSICIONES ENTRE WETAS PUEDEN FUN-CIONARTE MEJOR QUE OTRAS.

ESTAS TRANSI-CIONES ENTRE VINETAS TIENEN SEIS VARIANTES. INCLUIDAS.











UNA SOLA ACCIÓN REPRESENTADA EN UNA SERIE DE MOMENTOS.









UN SOLO SUJETO (PERSONA, OBJETO, ETC ...) EN UNA SERIE DE ACCIONES.









UNA SERIE DE SUJETOS CAMBIANTES DENTRO DE UNA SOLA ESCENA.









TRANSICIONES A TRAVÉS DE DISTANCIAS DE TIEMPO Y/O ESPACIO SIGNIFICATIVAS.









TRANSICIONES DE UN ASPECTO DE UN LUGAR, IDEA O TONO A OTRO.

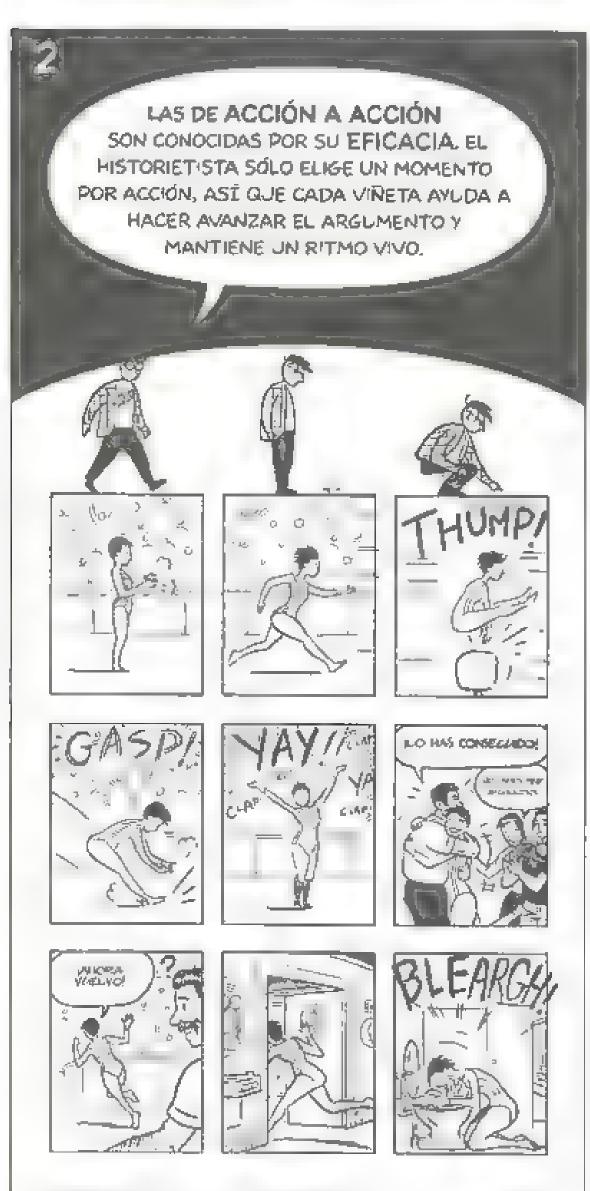




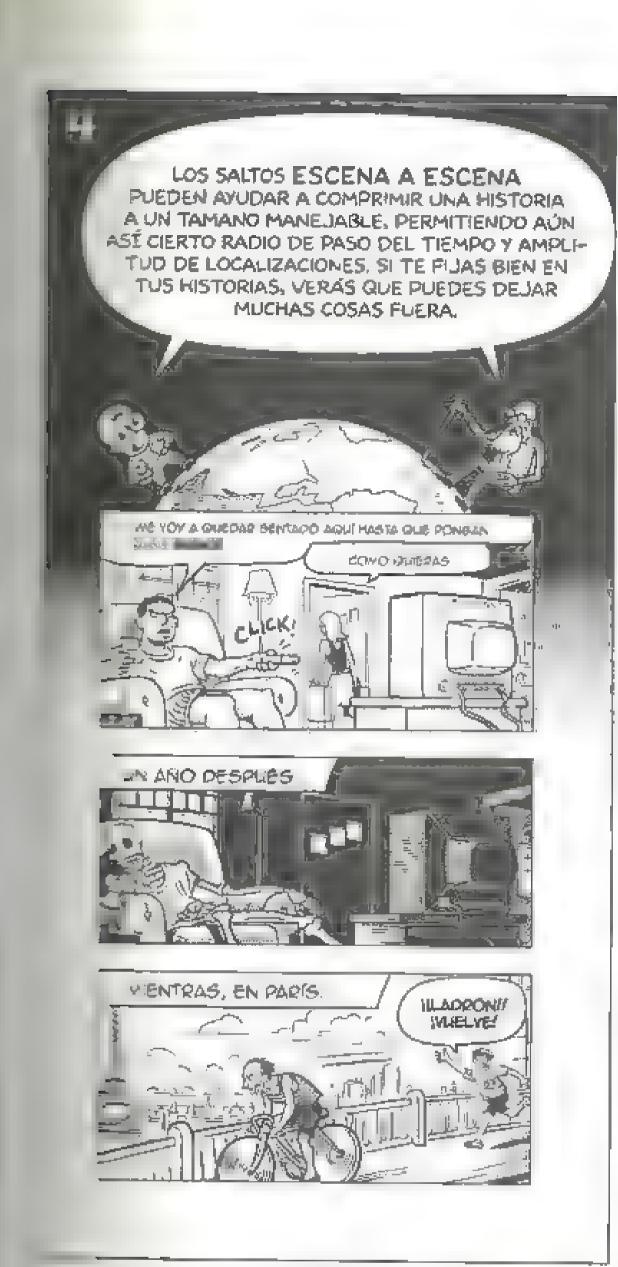


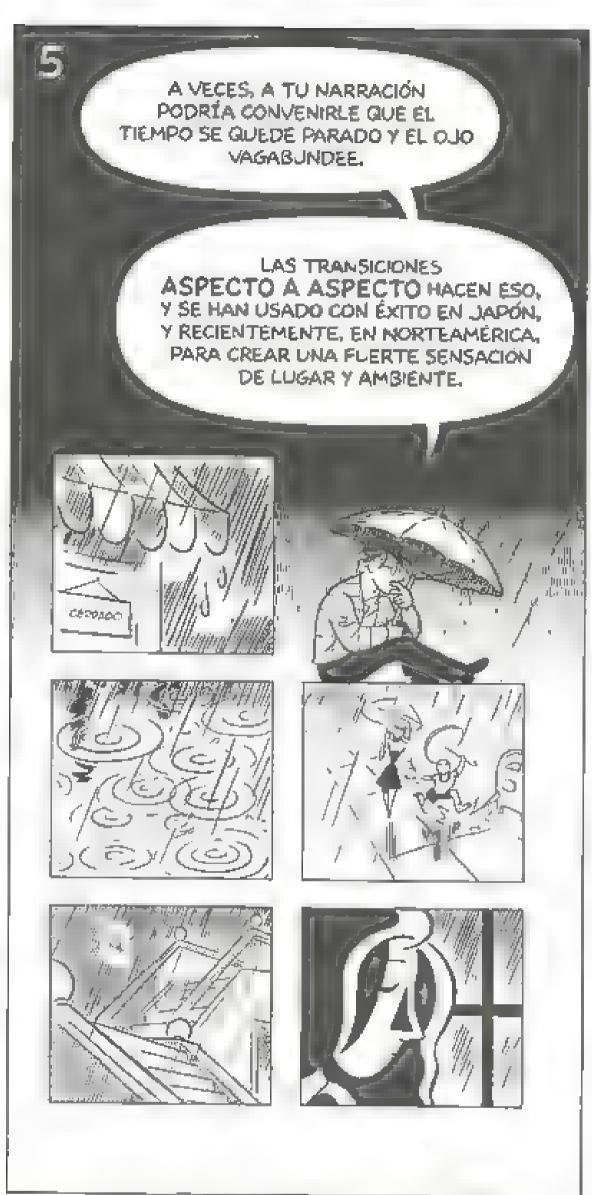


UNA SERIE DE IMÁGENES Y/O PALABRAS APARENTEMENTE SIN SENTIDO NI RELACIÓN ALGUNA.











SI TIENES UNA HISTORIA QUE ESTÁ MUY ORIENTADA AL ARGUMENTO, DESCUBRIRÁS QUE MUCHAS TRANSICIO-NES ACCION A ACCION, CON ALGUNAS TEMA A TEMA Y ESCENA A ESCENA SON TODO LO QUE NECESITAS.

ESTAS TIENDEN A CLARIFICAR LOS HECHOS DE UNA ESCENA: GUIÉN HACE QUÉ, DONDE SE HACE, COMO SE HACE Y ASÍ.











2. ACCIÓN

3. TEMA

2- ACCIÓN

4. ESCENA

LAS TRANSICIONES UNO Y CINCO. POR OTRA PARTE, AYUDAN A CLARIFICAR LA NATURALEZA DE UNA ACCIÓN, IDEA O AM-BIENTE, Y FUNCIONAN BIEN EN HISTORIAS MAS MATIZADAS O EMOCIONALES.













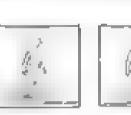




5. ASPECTO A ASPECTO

SEA CUAL SEA TU ELECCIÓN DE MOMENTO, SIN EMBARGO, LA CLARIDAD SIGNIFICA DEJAR QUE ESTAS TÉCNICAS FUN-CIONEN DISCRETAMENTE DE FONDO Y QUE EL CONTENIDO DE LA OBRA HABLE POR SÍ MISMO.

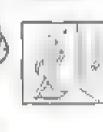


















POR SUPUESTO. ELEGIR EL MO-MENTO ADECLADO ES SÓLO EL PRIN-Ç PIQ.



CUANDO HAYAS ELEGIDO EL MOMENTO ADECUA-DO PARA EL TRABAJO. TENDRÁS QUE ENSEÑAR A LOS LECTORES DÓNDE ESTÁ EL PUNTO DE ATENCIÓN DE ESE MOMENTO,







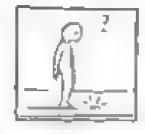




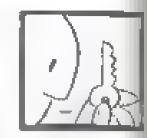


DOS DE LAS OCHO VINETAS PRESENTABAN
PRIMEROS PLANOS PARA MOSTRAR ALGUNOS
DETALLES IMPORTANTES...













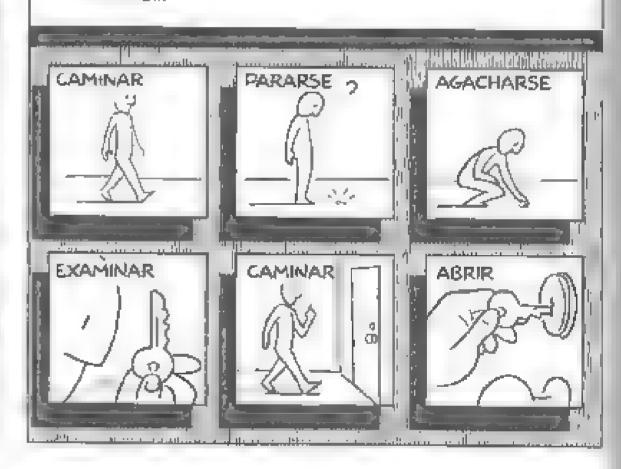


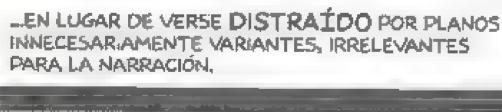


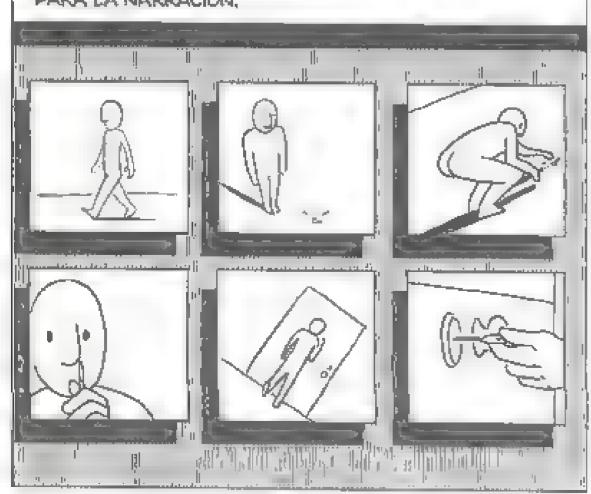
...PERO POR LO DEMÁS, LA ACCIÓN ERA MOSTRADA DESDE UNA **DISTANCIA** MEDIA FIJA Y UN **ÁNGULO** DE VISIÓN FIJO.



...EL LECTOR SE ANIMA A CONCENTRARSE EN LO QUE SÍ CAMBIA, COMO LA POSICIÓN Y LA ACTITUD DEL PERSONAJE, ADEMAS DE SU IMPASIBLE TENDENCIA AL AVANCE...









DICHO ESO, ALGUNAS ESCENAS
EXIGEN CAMBIOS FRECUENTES DE ENCUADRE, COMO LOS ÁNGULOS ALTERNOS DE
TRANSICIONES TEMA A TEMA USADAS PARA
CAPTURAR EL RITMO DE LA CONVERSACIÓN ENTRE DOS PERSONAS.











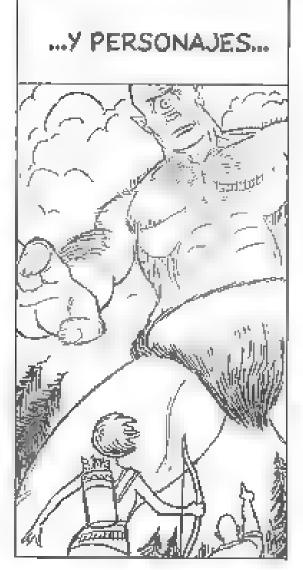




Y NO HAY
NECESIDAD DE
MANTENER TODAS LAS VIÑETAS
AL NIVEL DE
LOS OJOS.











LOS LECTORES
NECESITAN ESA
INFORMACIÓN
ESPECIALMENTE
CUANDO SE MUEVEN DE ESCENA
A ESCENA...

LA TRADICIÓN
DEL PLANO DE
SITUACIÓN: UNA
O DOS GRANDES
VINETAS GENERALES
AL INICIO DE CADA
ESCENA. NORMALMENTE SEGUIDAS
DE VINETAS DEL
ESPACIO INTERMEDIO
Y PRIMEROS PLANOS
DE PERSONAJES
INDIVIDUALES.











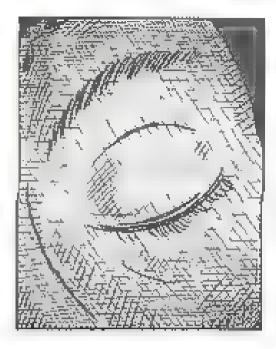


POR OTRA
PARTE, COMO LOS
LECTORES QUIEREN
Y ESPERAN ESA
SENSACIÓN DE ESPACIO, UN NARRADOR
NTELIGENTE PUEDE
ELEGIR RETRASAR EL
PLANO DE SITUACIÓN
PARA AUMENTAR EL
SUSPENSE...

...O PARA
REFLEJAR LOS
PENSAM ENTOS DE
UN PERSONAJE QUE
TEMPORALMENTE
NO ES CONSCIENTE DE SU
ENTORNO.



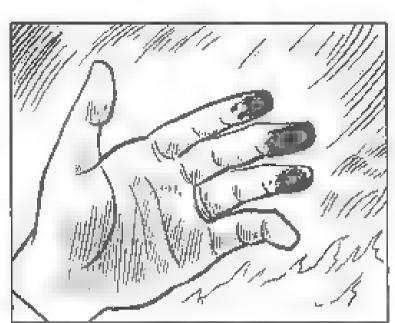


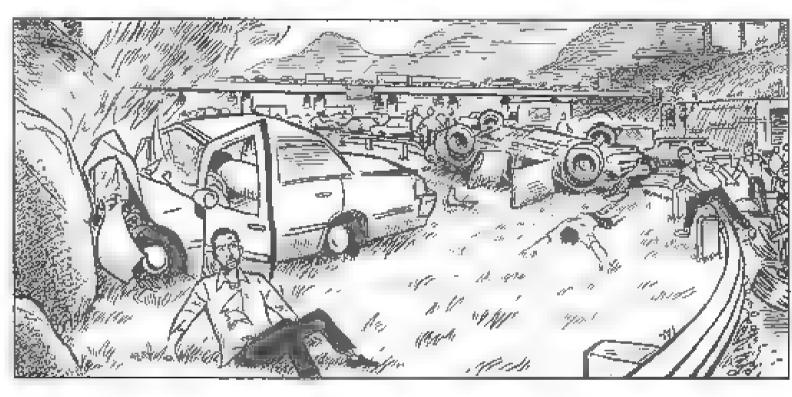














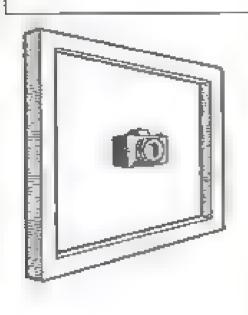
SE HABLA MÁS DE ESTE TEMA EN EL CAPÍTULO CUATRO.



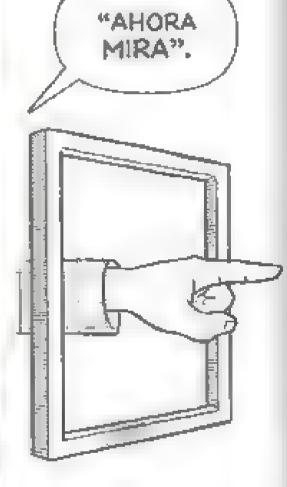




...PERO PENSAR EN ESE MARCO COMO LA CAMARA DEL LECTOR ES UNA METÁFORA ÚTIL.







LOS LECTORES
DARÁN IMPORTANCIA A
PERSONAJES Y OBJETOS SITUADOS EN EL
CENTRO...





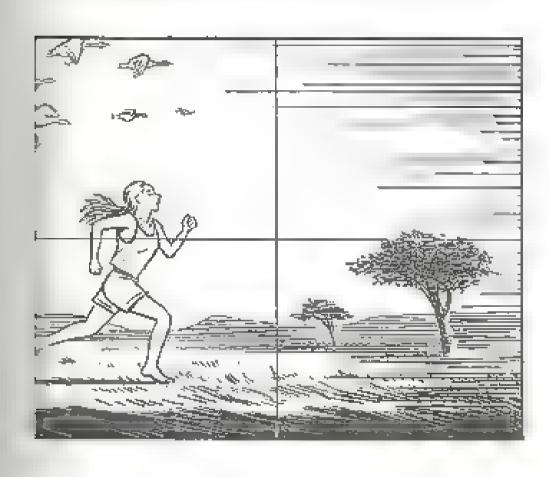




...UNA AUSENCIA MISTERIOSA...



JNA DISTANCIA A PUNTO DE SER RECORRIDA...



...UNA DISTANCIA YA RECORRIDA...



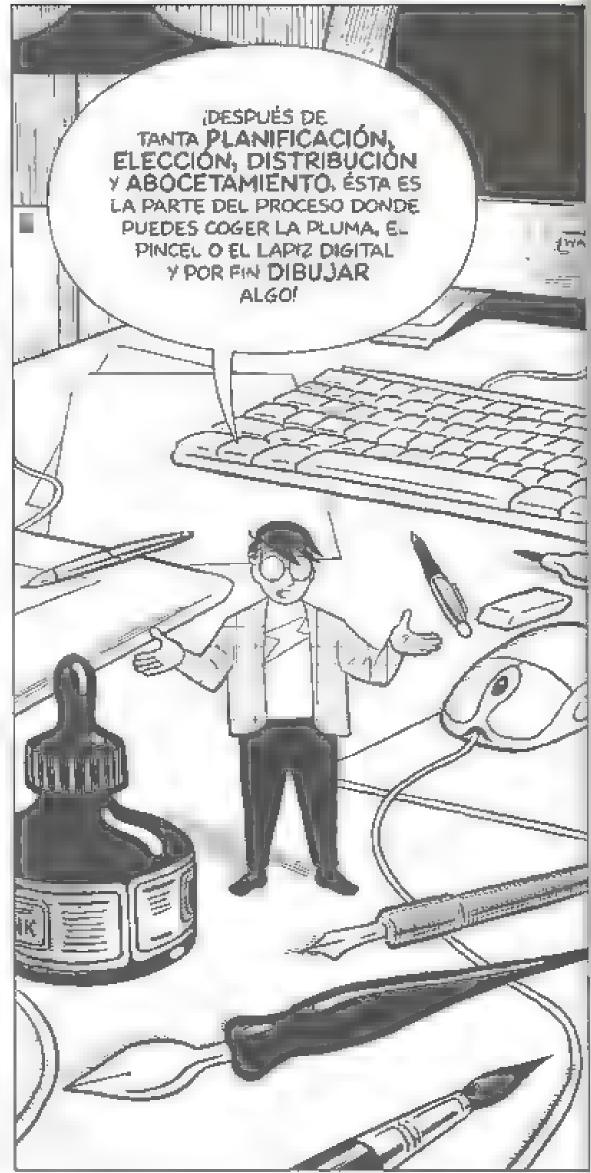
O EL OBJETO INMSIBLE DE LA ATENCIÓN DE UN PERSONAJE.



" VIVETA UNO: DIBUJO DE CHARLES SCHULZ, VIVETA CUATRO: DIBUJO DE JAME HERNANDEZ (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).









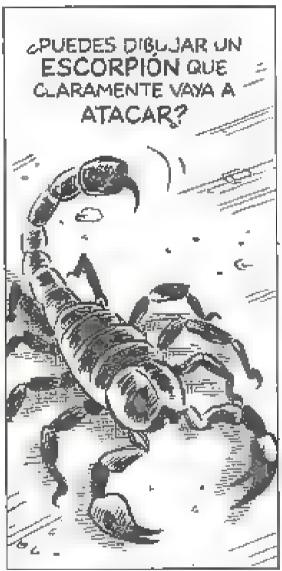


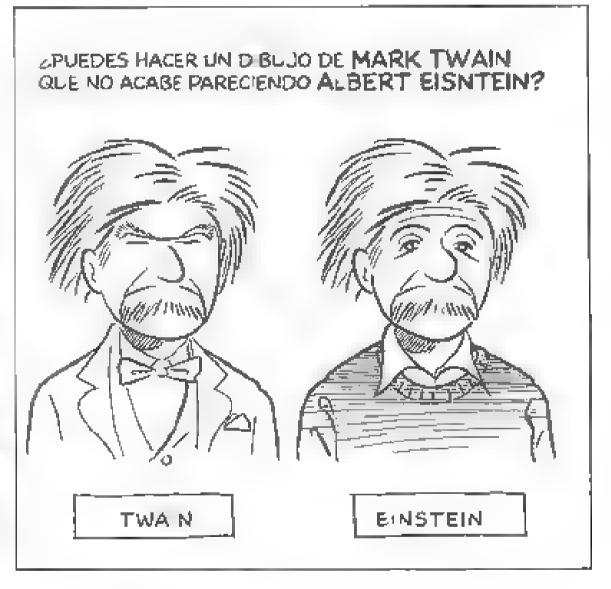
CPLEDES DIBUJAR UN CICLOMOTOR CON SUFI-CIENTE CLARIDAD COMO PARA QUE LOS LECTORES DISTINGAN QUE NO ESTÁN VIENDO UNA MOTOCICLETA O UNA BICICLETA?



PLEDES DEL JAR UNA
EXPRESIÓN DE DEST
APROBACIÓN EN
EROMA QUE NO SE
CONFUNDA CON UNA
AUTÉNTICA?



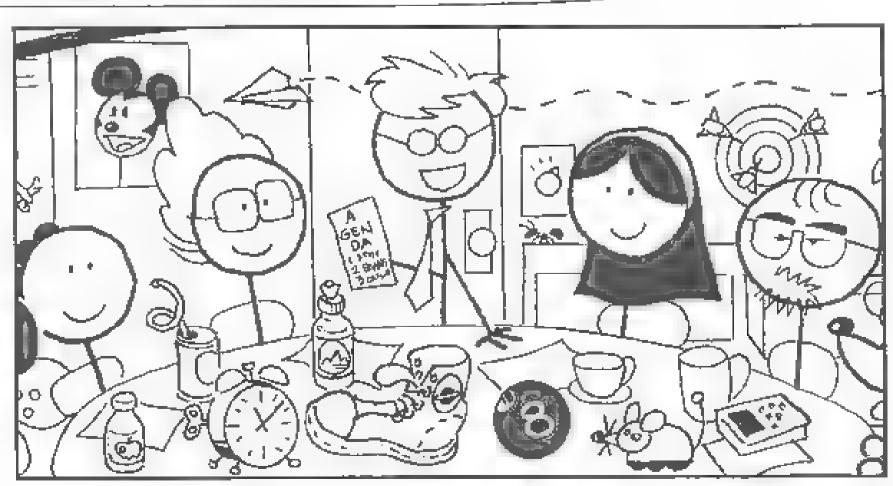




INCLUSO CLANDO TRABAJAS EN UN EST LO MINIMALISTA COMO EL MAESTRO DE LAS FIGURAS DE PALITOS MATT FEAZELL, TUS DIBUJOS PUEDEN INCORPORAR MULTITUD DE DETALLES DE LA VIDA REAL.

SI TE PIDIERA
QUE D BUJARAS UN
RELOJ, JNA BOTELLA DE AGLA O UN
ZAPATO CON UNAS
POCAS LÍNEAS, ¿COMO
DE ESPECÍFICO
PODRÍAS SER?









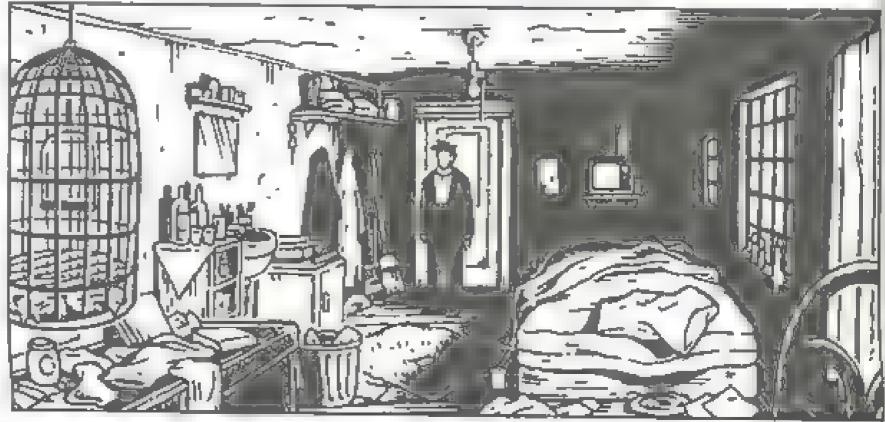


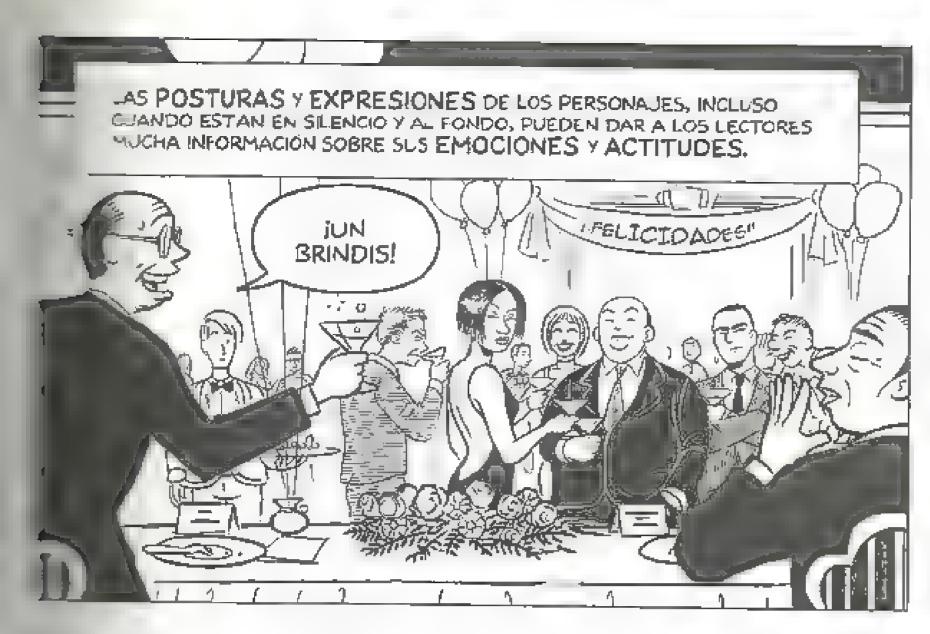
...PERO EN
EL COMIC, ESOS PERSONAJES Y OBJETOS
PUEDEN SER MUCHO
MÁS QUE DIBUJOS
BONITOS.

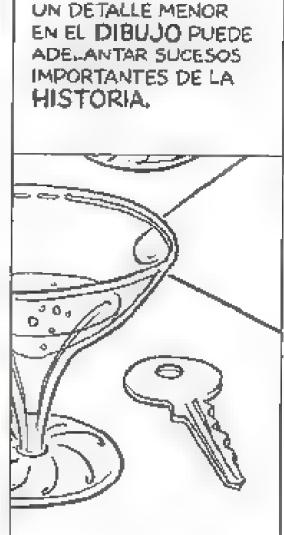
CÓMO DIBUJAS EL INTERIOR DE LN APARTAMENTO, POR EJEMPLO, PUEDE DEC RLES A TUS LECTORES MUCHO SOBRE EL PERSONAJE QUE VIVE EN ÉL.



VINETA CUATRO: DIBUJO DE JASON LUTES (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PAGINA 258).







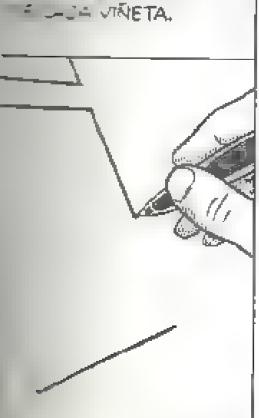
MAGEN ABSTRACTA, EXPRESIONISTA O 3 DLICA PUEDE REFORZAR EL RELATO DE LINA E - CCIÓN SENTIDA INTENSAMENTE.



UN ELECCION EXTREMADAMENTE ESTILÍSTICA PUEDE DOTAR A CADA MOMENTO DE LA HISTORIA DE UN TONO DOMINANTE.

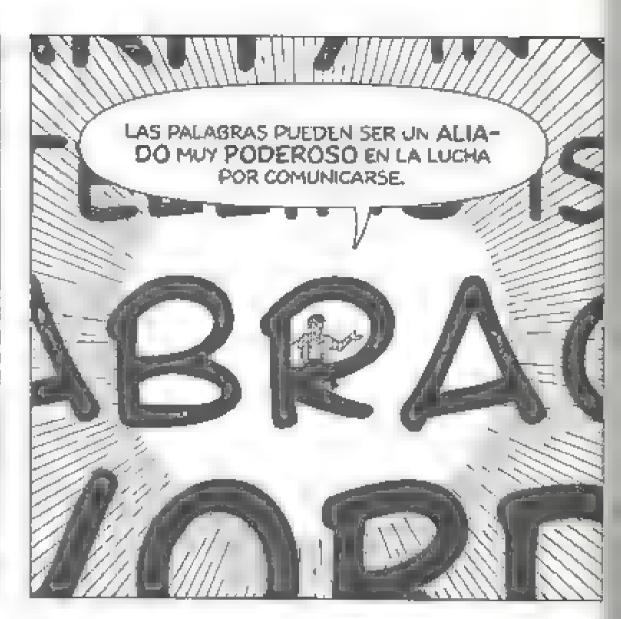


· TESA DEFINITIVA LA SLARIDAD EN EL LO DE COMIC ES TUMPLE CON LA TENCION BÁSICA - LIS VINETA.

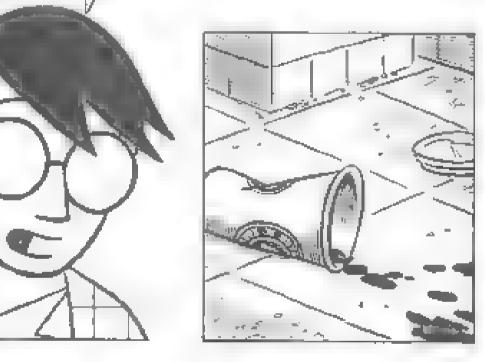




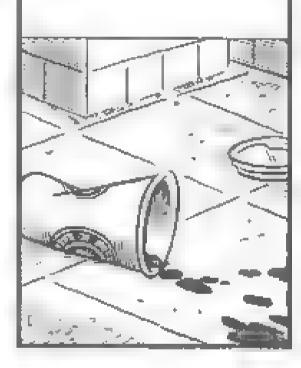




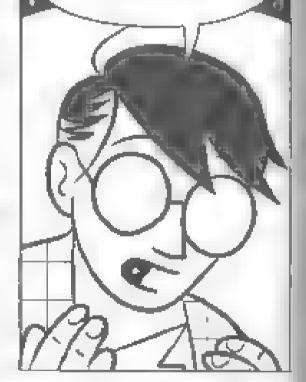
ENTRAÑAN UN NIVEL INCOMPA-RABLE DE ESPECI-FICIDAD. NO HAY IMAGEN
TAN VAGA QUE LAS
PALABRAS NO PUEDAN
ATRIBURLE UN SIGNIFICADO DESEADO.



"Lo bueno es que conseguí mi cafeína. Lo menos bueno es que nos atracaron camino de casa".



Y ALGUNOS
CONCEPTOS Y NOMBRES ESPECÍFICOS
SOLO PUEDEN
EXPRESARSE CLARAMENTE A TRAVÉS DE
PALABRAS.



JEH. MIRA! ES KELLY DONOVAN, HERMANO GEMELO DEL TÍO QUE HACÍA DE XAN-DER EN BUFFY LA CAZAVAMPIROS. IN HUMPHREY BOGART VESTIDO CON UNA MASCARA DE FREDDY MERCURY Y UN DUPLICADO ROBOT DEL ANTIGUO SECRETARIO GENERAL DE LA ONU BUTROS BUTROS-GALI!



JINTENTA HACER ESO SÓLO CON DIBUJOS!







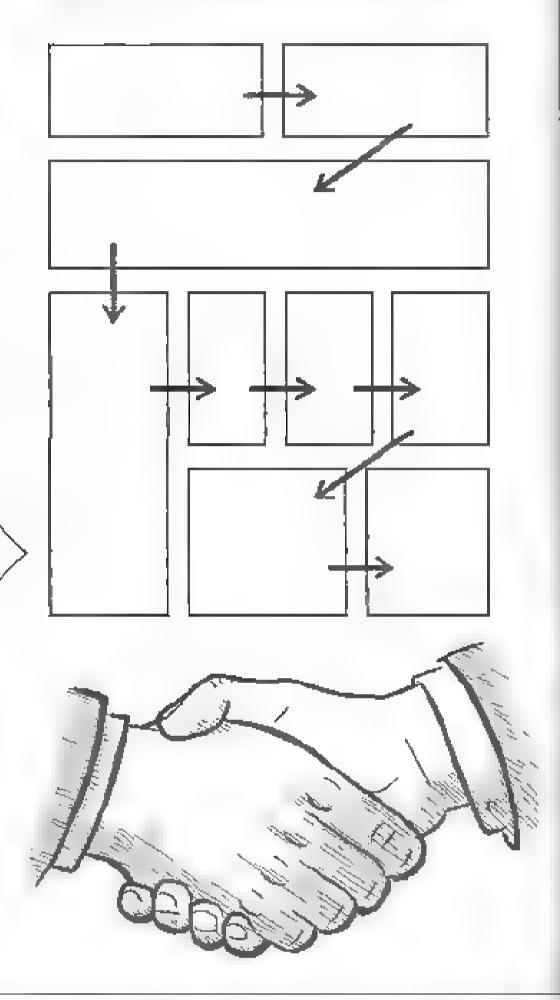
Las palabras
solas llevan
milenios
contando historias
con claridad.
Les ha ido
perfectamente
sin dibujos...



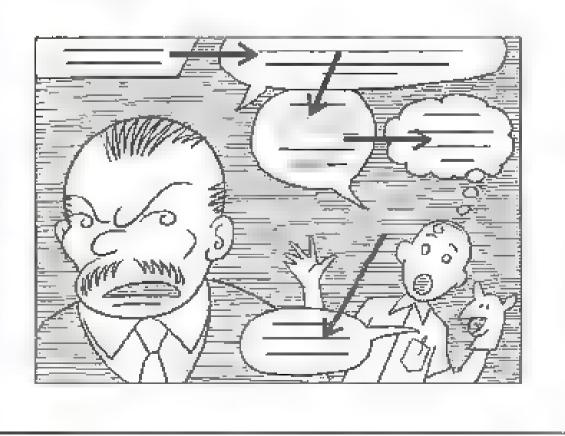




ENTRE VIÑETAS, TU ELECCION DE FLUJO DEPENDERÁ DEL CONTRATO NO ESCRITO ENTRE DIBUJANTES Y LECTORES QUE AFIRMA QUE LAS VIÑETAS SE LEEN DE ZQUIERDA A DERECHA PRIMERO, Y LUEGO DE ARRIBA ABAJO*...



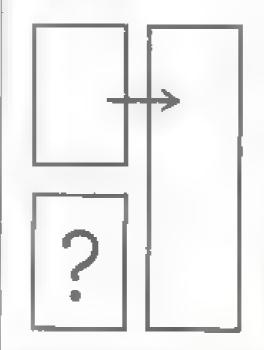
...Y QUE DENTRO DE CADA VIÑETA. SE APLICA EL MISMO PRINCIPIO A TEXTOS Y BOCADILLOS.







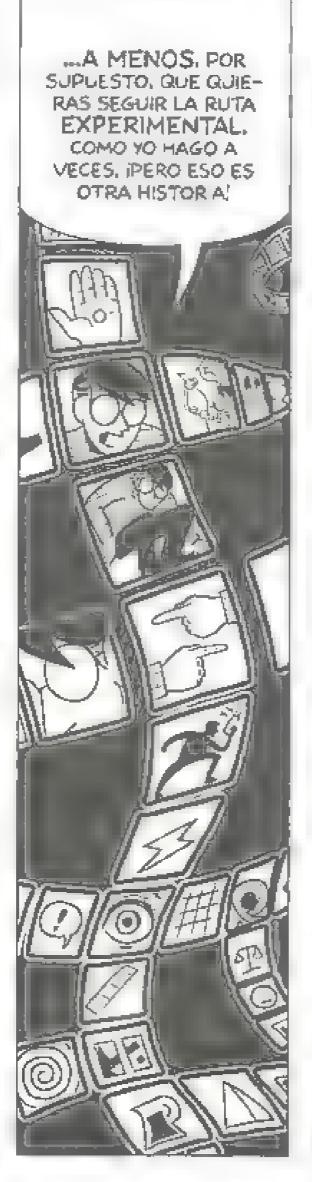
MEN LA QUE LA
COSTUMBRE MANDA A TUS LECTORES
DE IZQUIERDA A
DERECHA. DEJANDO
LA VIÑETA DE LA PARTE
NFERIOR ZQUIERDA
SIN LEER...

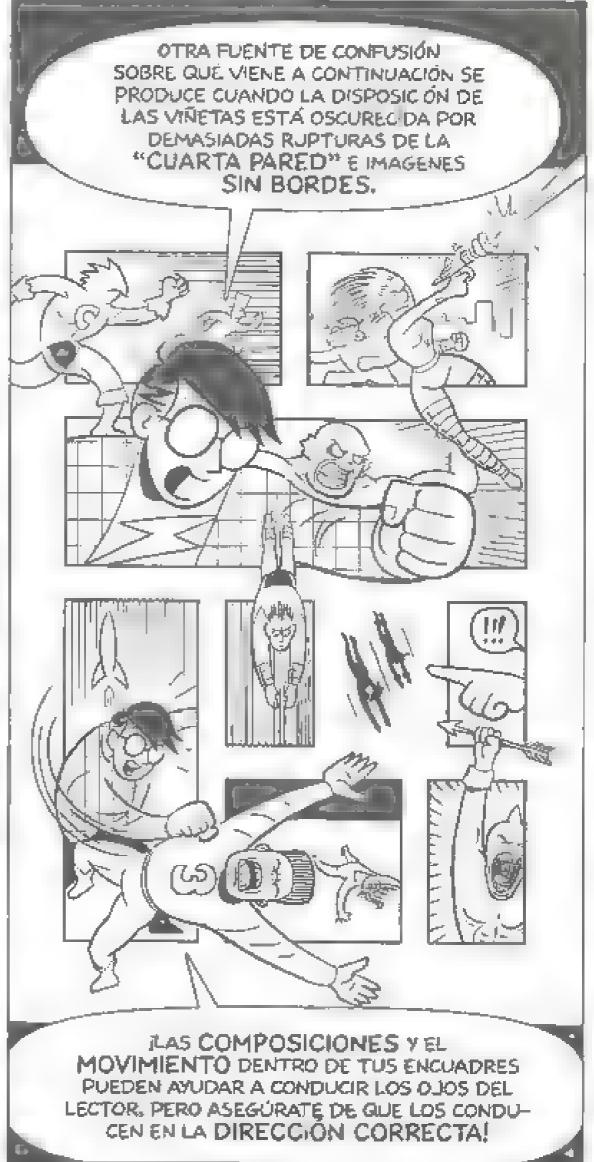


LY PRODUCIENDO
UNA MÍNIMA CONFUSION QUE SACA
A LOS LECTORES
DEL MUNDO DE LA
HISTORIA.















PLANTÉATE MOSTRAR TU TRABAJO SIN TERMINAR A UN







... MIENTRAS QUE LOS

DETALLES DEL FONDO







TUS LECTORES SON
HUMANOS, COMO TÚ Y
*O. Y TODOS CLASIFICAMOS LA INFORMACIÓN DE LA MISMA
MANERA.





FLUJO DE MOMENTOS SELECCIONADOS LO SUE RECORDAMOS...



...Y LAS DEMÁS SEN-SACIONES LAS QUE SE QUEDAN EN EL SUELO DE LA SALA DE MONTAJE.



EN EL CÓMIC, PUEDES "CORTAR"

MUCHO DE ANTEMANO PARA ASEGURARTE DE
QUE EL FLUJO DE IMAGENES QUE LOS LECTORES VEN
ES EXACTAMENTE EL QUE QUIERES QUE VEAN, EN
EL ORDEN QUE MEJOR SIRVE A TUS OBJETIVOS
NARRATIVOS.







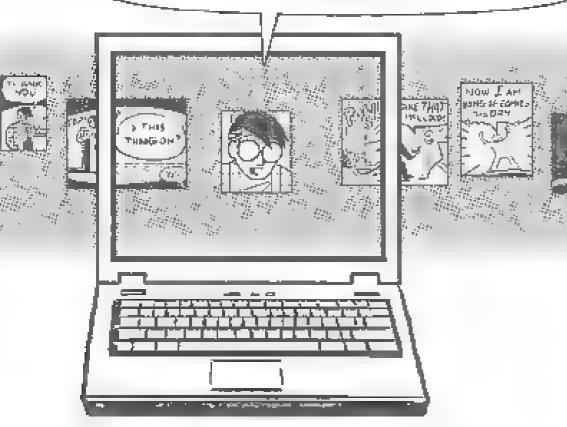


PERO MUCHOS WEBCOMICS

MULTIPÁGINA SACAN A

ASÍ QUE LOS NUEVOS FORMATOS

EXPERIMENTALES DISTRAEN POR NATURALEZA,
POR SUPUESTO, PERO INCLUSO ESTOS PERMITEN UNA
LECTURA FLUIDA, SI TODA LA NAVEGACIÓN SE HACE
CON UN ÚNICO MANDO, COMO UNA TECLA
DE FLECHA.



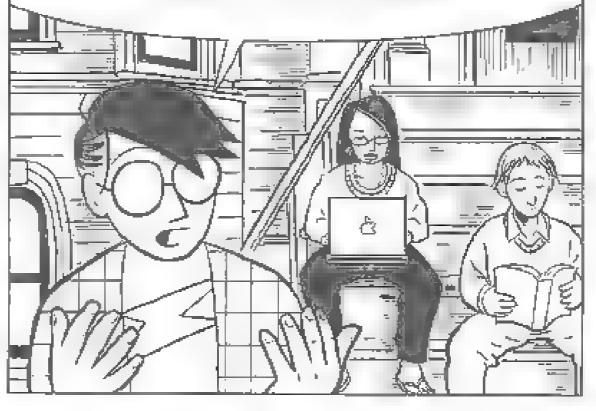
NO IMPORTA QUÉ FORMA TOMEN TUS CÓMICS, SIEMPRE QUE NAVEGAR POR ELLOS SEA UN PROCESO SENCILLO E INTUITIVO, ESE PROCESO SERÁ TRANSPARENTE PARA EL LECTOR.,



TRATAREMOS LOS
FUNDAMENTOS BASICOS
DE ESTE TEMA EN EL
CAPÍTULO CINCO, Y SU
AMPLIACIÓN EN INTERNET, "CAPÍTULO CINCO Y
MEDIO".



POR AHORA, SIN EMBARGO, TRABAJES EN PAPEL, EN LA RED O EN AMBOS, MEJORAR EL FLUJO PLEDE AYUDAR A TU PUBLICO A ENTRAR EN EL MUNDO DE LA HISTORIA Y A IR DE JN EXTREMO A OTRO SIN QUE LE SAQUE EL MUNDO EXTERIOR.



HAZ ESO, Y TU NA-RRATIVA PODRÁ PONER TODO SU PESO EN LA "HISTORIA" SIN QUE SE NOTE CÓMO LA CUENTAS.



JUNTAS ESTAS CINCO ELECCIONES SON LO QUE EXIGE COMUNICARSE A TRAVÉS DEL CÓMIC...



CLARIDAD

...Y COMUNICARSE CON
CLARIDAD SIGNIFICA HACER
QUE EL LECTOR COMPRENDA TU
OBJETIVO FINAL.





ELECCIÓN DE

MOMENTO

ISJETIVOS:

. "- R LOS PUNTOS".

-USTRAR LOS

~ MENTOS QUE

- JORTAN Y DEJAR - JERA LOS QUE NO.

-ERRAMIENTAS:

AS SEIS

TEANSICIONES.

MCMENTO A

MOMENTO

ACCIÓN A ACCIÓN

TEMA A TEMA

· ESCENA A ESCENA

SPECTO A

NON SEQUITUR

*M.ZAR EL NU-

CR EFICACIA, O

- LAD R VINETAS POR

SAFASIS. CARACTER

E MOMENTO, TONO



ELECCIÓN DE

ENCUADRE

OBJETIVOS:

MOSTRAR A LOS LEC-TORES LO QUE NE-CESITAN VER. CREAR UNA SENSACIÓN DE ESPACIO, POSICIÓN Y ATENCIÓN.

HERRAMIENTAS:

TAMAÑO Y FORMA DEL MARCO.

ELECCION DE COS ÁNGULOS DE "CÁ~ MARA", DISTANCIA, ALTURA, EQUILIBRIO Y

CENTRADO

EL "PLAND DE SITUACIÓN", RE-VELAR Y RETENER INFORMACIÓN, DIRIGIR LA ATENCIÓN DEL LECTOR.



ELECCIÓN DE

IMAGEN

OBJETIVOS:

EVOCAR CLARA Y
RÁPIDAMENTE LA
APARIENCIA DE
PERSONAJES, OBJETOS, ENTORNOS Y
SÍMBOLOS.

HERRAMIENTAS:

TODOS LOS RECUR-505 ARTÍSTICOS/ GRÁFICOS JAMAS INVENTADOS.

SEMEJANZA, ESPECI-FIC DAD, EXPRESIÓN, LENGJAJE CORPO-RAL Y EL MUNDO NATURAL

RECURSOS ESTILÉSA TICOS Y EXPRESIOA N.STAS QUE AFECTAN AL AMBIENTE Y LA EMOCIÓN.



ELECCIÓN DE

PALABRA

OBJETIVOS:

COMUNICAR IDEAS, VOCES Y SONIDOS DE FORMA CLARA Y PERSUASIVA EN COMBINACION FLUIDA CON LA IMÁGENES,

HERRAMIENTAS:

TODOS LOS RECUR-SOS LITERARIOS Y L NGUÍSTICOS JA-MAS INVENTADOS.

ALCANCE, ESPE-CIFICIDAD, LA VOZ HUMANA, CONCEP-TOS ABSTRACTOS, LA EVOCACIÓN DE OTROS SENTIDOS.

BOCADILLOS, EFEC-TOS DE SONIDO E INTEGRACION PALA-BRA/IMAGEN*



ELECCIÓN DE

FLUJO

OBJETIVOS:

CONDUCIR A LOS LEC-TORES ENTRE VIÑETAS Y DENTRO DE ÉSTAS, Y CREAR UN EXPERIENCIA DE LECTURA TRANS-PARENTE E INTUITIVAL

HERRAMIENT'AS:

LA DISPOSICIÓN DE VIÑETAS EN UNA PAGINA O PANTALLA. Y LA DISPOSICIÓN DE ELEMENTOS DENTRO DE UNA VIÑETA.

DIRIGIR EL OJO A TRAVÉS DE LAS EXPECTATIVAS DEL LECTOR Y EL CON-TENIDO.

USAR LA INERCIA, EL MARCO, LA IMAGEN Y LA PALAGRA EN EQUIPO.

ESTO NO SON "PASOS" QUE HAYA QUE SEGUIR EN UN ORDEN PREDETERMINADO.



LA MAYORÍA

DE LOS DIBUJANTES

DE CÓMIC COMBINAN

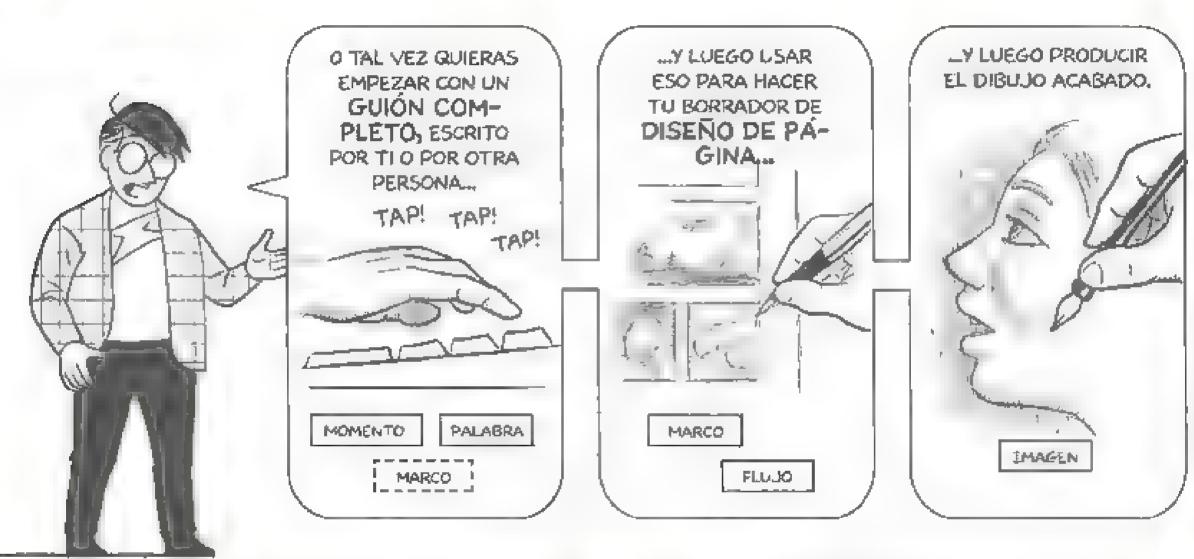
LOS CINCO SEGUN

SUS NECESIDADES.



LAS DECISIONES QUE T'ENEN QUE VER CON LA INERCIA. EL ENCUADRE Y EL FLUJO SE SUELEN TOMAR EN LAS



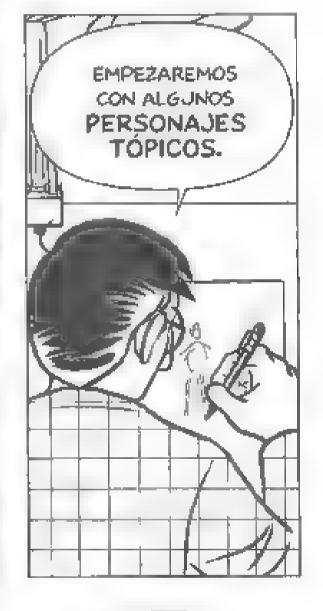


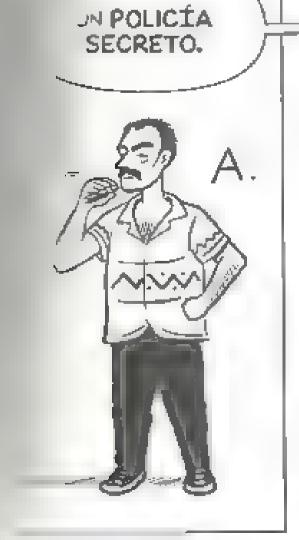














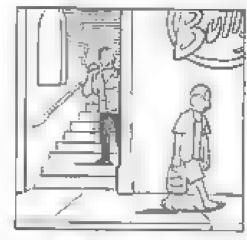
UN PRIMO.













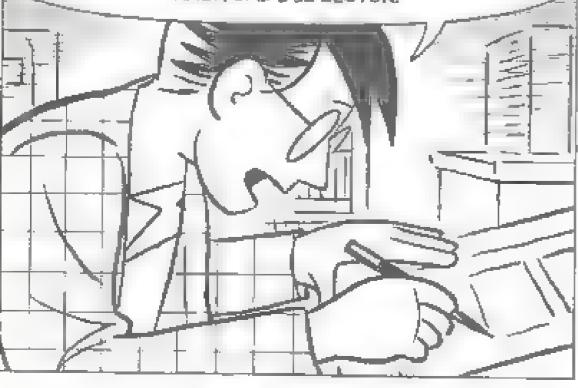


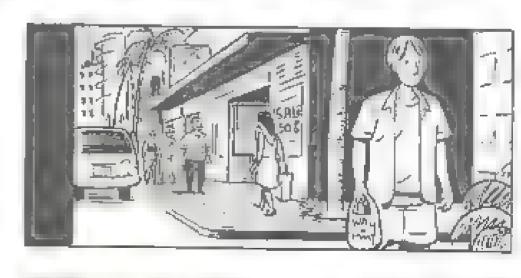


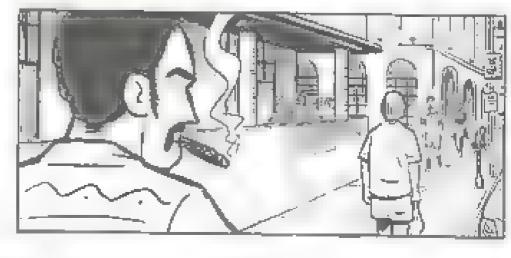
NADA MUY VISTOSO EN EL DEPARTAMENTO DE IMÁGENES. SÓLO ALGUNOS DETALLES RECONOCIBLES, PERO NUESTRA ELECCIÓN DE IMAGEN AL MENOS ES ESPECÍFICA. SABEMOS QUE ESTAMOS EN UNA CIUDAD TIPO MIAMI; SABEMOS QUE EL PERSONAJE A ES UN TÍO SERIO.



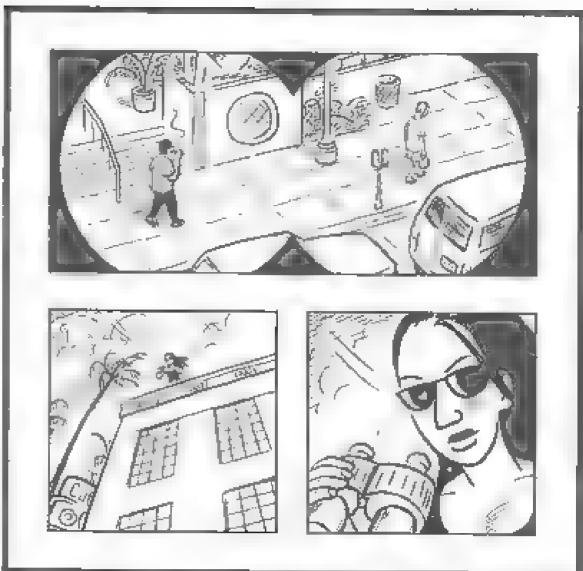
AHORA, CUANDO À EMPIEZA A SEGUIR A B.
FÉJATE CÓMO LOS DOS APARECEN EN EL ENCUADRE, PARA REFORZAR SUS POSICIONES RELATIVAS. ADEMÁS, A PESAR DE CAMBIAR DE ÁNGULOS DE
VISIÓN. LOS DOS MANTIENEN UN FLUJO DE IZQUIERDA
A DERECHA. SIGUIENDO LA DIRECCIÓN DE LECTURA
HABITUAL DEL LECTOR.



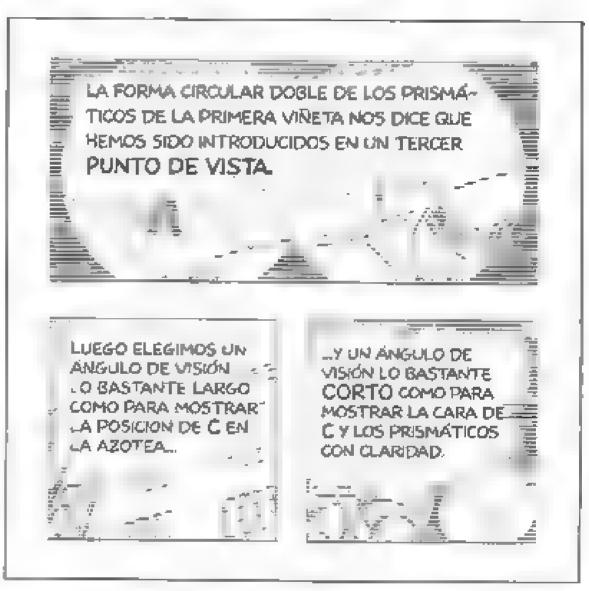




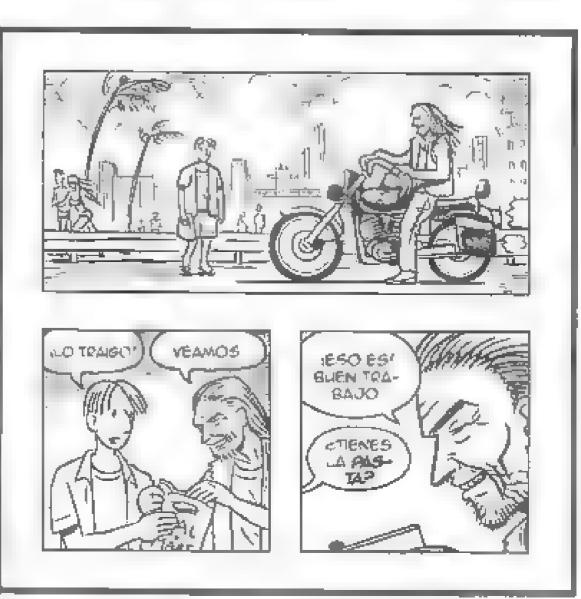














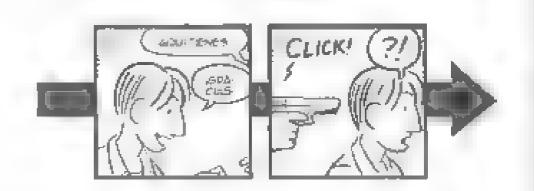








IOBSERVA CUÁNTAS DE ESTAS ELECCIONES DE ACCIÓN A ACCIÓN ESTAN COMPUESTAS PARA UN FLUJO DE IZQUIERDA A DERECHA QUE RESULTA EN UNA SENSA-CIÓN DE INERCIA DE AVANCE.



PERO, CLANDO EL PER-SONAJE À VUELVE LA CABEZA CONTRA EL FLUJO, AYUDA A ECHAR EL FRENO AL MISMO TIEMPO QUE LA ACCIÓN SE RALENTIZA.







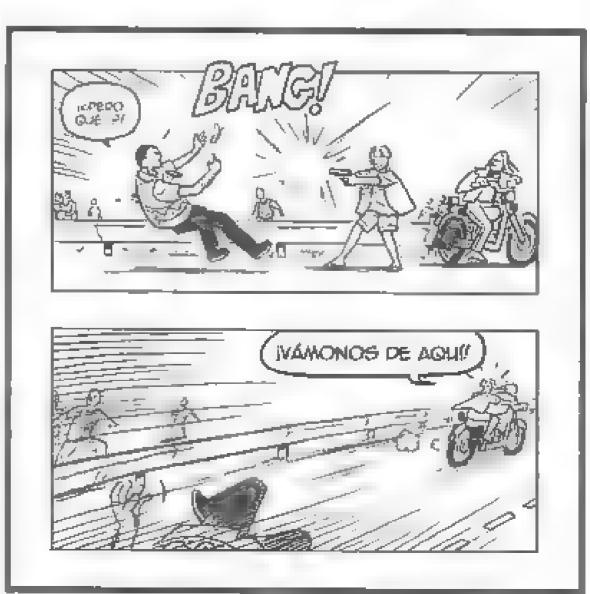


AQUÍ TAMBIÉN VEMOS COMO LAS PALABRAS Y LAS IMÁGENES PUEDEN FUNCIONAR EN PLANOS DIFERENTES: UNA TRANSMITE DIÁLOGOS QUE TODOS PUEDEN DÍR; LA OTRA MUESTRA INFORMACIÓN (LA CANTIDAD DE DINERO) QUE SÓLO ALGUNOS CONOCEN.



Y AL REVELAR A LOS LECTORES "EL SECRETO", NUES-TRA ELECCIÓN DE ENCUADRE Y DE IMAGEN PODRÍA HACER QUE SE SIENTAN UN POCO CÓMPLICES.

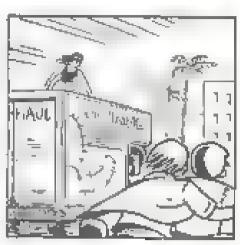






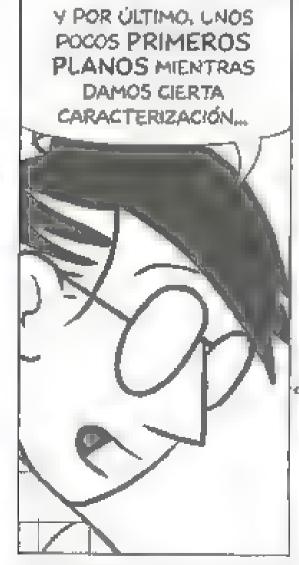














...O LO QUE

HACE SUS FUNCIO-

NES EN UNA HISTO-









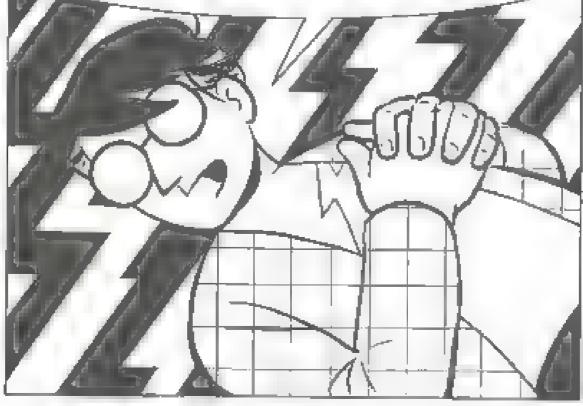
POBVIAMENTE, HAY UNA DIFERENCIA ENTRE UNA BUENA MARRATIVA Y JNA BUENA HISTORIA. OFREZCO ESTO COMO EJEMPLO ÚNICAMENTE DE LA PRIMERA



DAD" ES UNA
LESTIÓN SUBJETIA PARA ALGUNAS
PARA ALGUNAS
LESTIÓN SUBJETIA PARA ALGUNAS
LESTIÓN DA ENI
A CAMA, DIBIJADA
LESTIÓN EL MISMO ANLESTIÓN LINA Y OTRA VEZ,
LESTIA CONSIDERARSE
NTENSO".



PERO DE MOMENTO, LO USAREMOS PARA REFERIRNOS A LAS TÉCNICAS VISUALES QUE AÑADEN
CONTRASTE, DINAMISMO, EXCITACIÓN
GRÁFICA O UNA SENSACIÓN DE URGENCIA
A UNA VIÑETA.

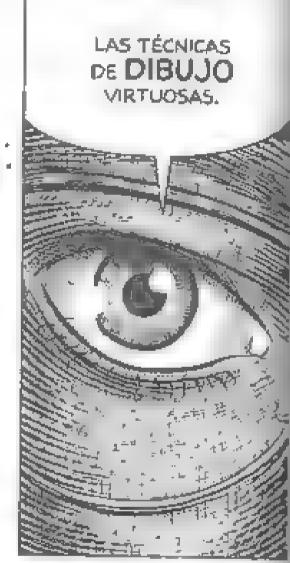








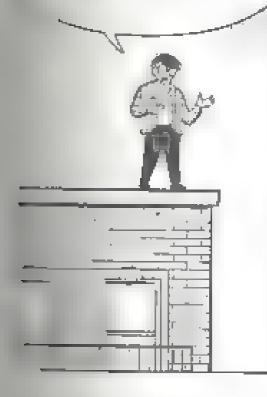








LA FORMA EN QUE
LAS ME ILUS TRADO
LESTAS CUALIDALESTAS CUALIDALES PODRÍAN RECORROS DEL CÓMIC.







--> "TÉCNICAS DE DIBUJO VIRTUOSAS" DE OTROS



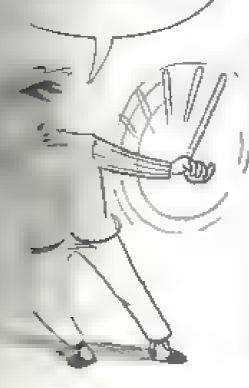
...EL EFECTO BÁSICO DE TALES
TÉCNICAS SIEMPRE ES EL MISMO:
ATRAER Y/O EXCITAR A LOS LECTORES
TAN PRONTO COMO COJAN UN CÓMIC DE
LA ESTANTERÍA O LO CARGUEN EN SU
NAVEGADOR.



ESTA IDEA

- - ADIR UN POCO
- ENERGÍA AL

- C DEL NARRA- ES UNA VENERABLE TRADICIÓN.

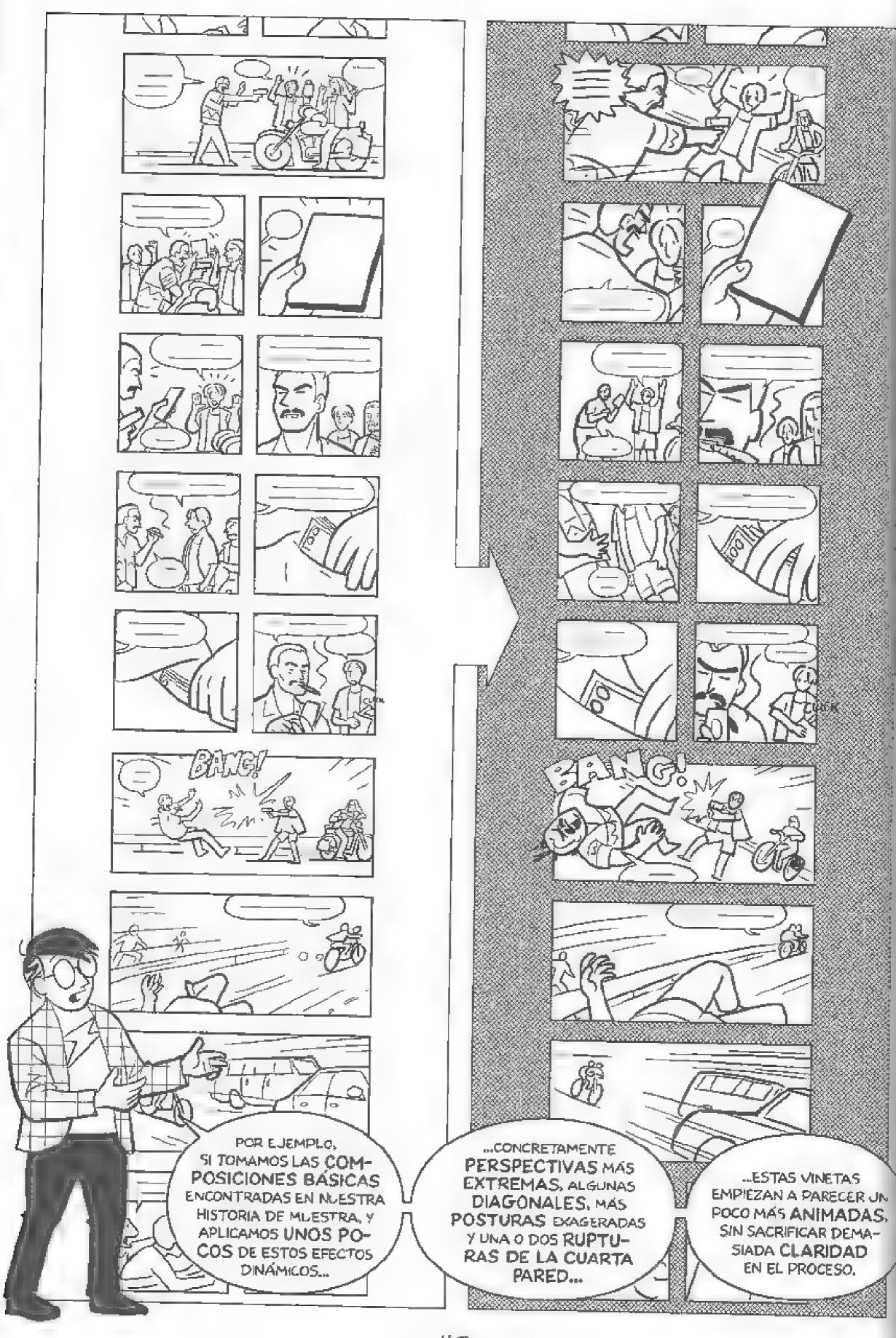


LA CLARIDAD SIN NIN-GUN GUSTO REPRESEN-TATIVO PUEDE RESULTAR DIFÍCIL DE TRAGAR PARA ALGUNOS.



EL CASO ES QUE, AUNQUE LA CLARI-DAD Y LA INTENSIDAD PUEDEN IR DE LA MANO, SÓLO PUEDES APOYARTE CON FUERZA EN UN LADO ANTES DE QUE EL OTRO EMPIECE A SUFRIR.







PERO ACUMULA **DEMASIADOS** DE ESOS ELEMENTOS Y OBTENDRÁS UN GALIMATÍAS INCOMPRENS BLE.



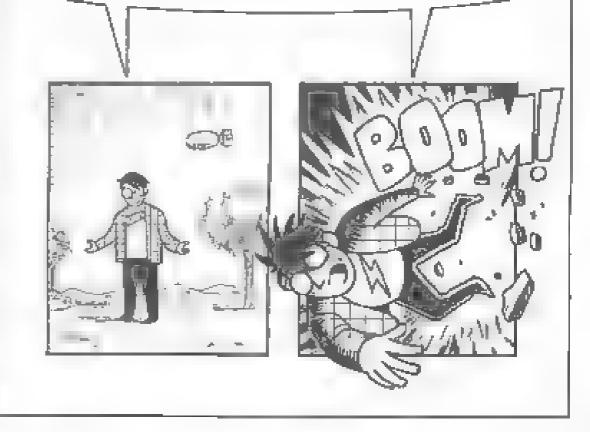
EN TALES CASOS.



JAL FIN Y AL CABO, SI TODAS LAS VINETAS ESTÁN SUBIDAS A MÁXIMO VOLU-MEN EN TODO MOMENTO. LAS POSIBILIDADES DE CON-TRASTE DRAMÁTICO SE PIERDEN!



IDE HECHO, NO HAY UN SOLO NIVEL DE INTENSE-DAD QUE PUEDA FUNCIONAR DE UNA VINETA A OTRA. LOS VERDADEROS EFECTOS DINÁMICOS SE CREAN EN LA VARIACIÓN ENTRE VIÑETAS.







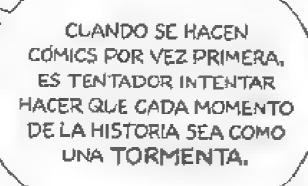












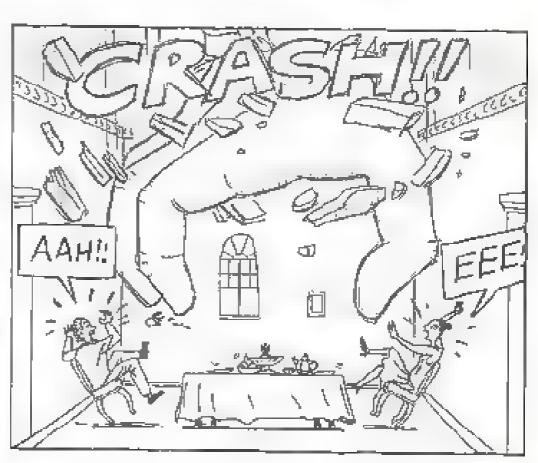


A LOS LECTORES LES
GUSTAN LOS CAMBIOS
DRAMÁTICOS, PERO
DESTACAR EL CAMBIO
DRIGE UN PUNTO DE
REFERENCIA QUE NO
CAMBIE.

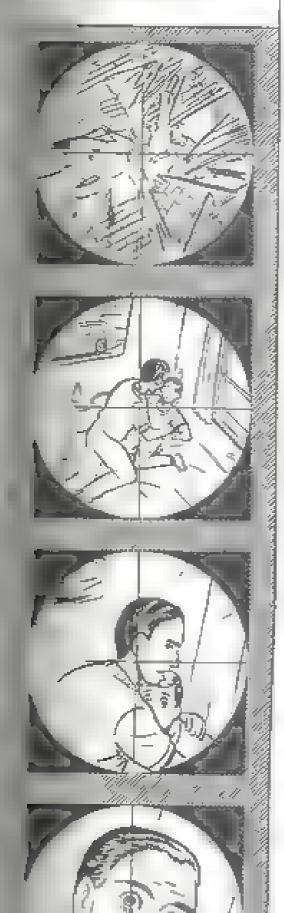


EL FONDO FIJO Y TRANQUILO PREPARA LA ESCENA PARA EL INTRUSO CACOFÓNICO.

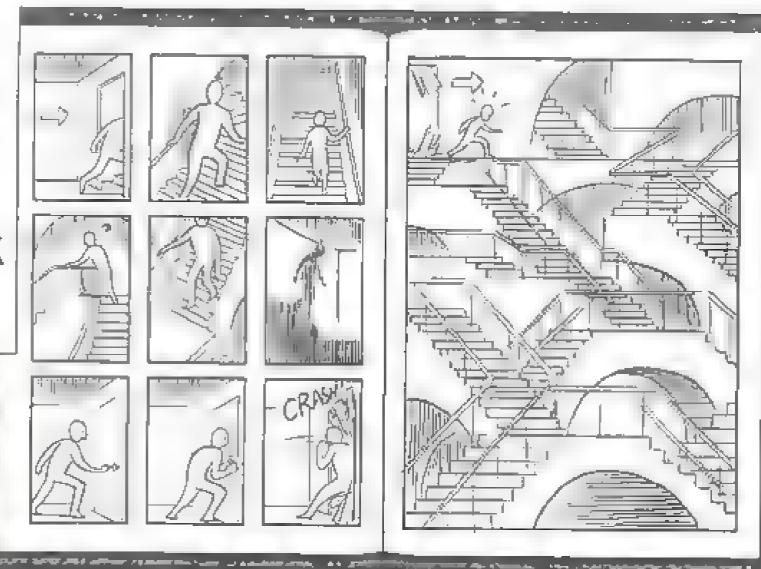




- ANGULO DE CAMARA - ATRAE LA ATENCIÓN - EL ZOOM.



LA REJI-LLA DE VIÑETAS TRES POR TRES PREPARA PARA EL IMPACTO DE LA VIÑETA A TODA PÁGINA.



Y EL PLANO MEDIO FIJO CONTRIBUYE AL IMPACTO EMOCIONAL DEL PRIMER PLANO.











LY LUEGO CAIGAN COMO EL RELÁMPAGO CUANDO IMPORTA.



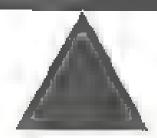




LENTRE EL PLACER

DE CONTAR HISTORIAS CON UN
FUERTE SABOR PERSONAL, HACIENDO QUE LAS VIEJAS HISTORIAS
PAREZCAN NUEVAS, HACER QUE
LOS LECTORES VIVAN UN VIAJE
EMOCIONANTE Y CELEBREN EL
VIRTUOSISMO DE
LA TÉCNICA...

...Y LA CREENC A DE QUE
LAS HISTORIAS QUE MÁS MERECEN CONTARSE PUEDEN CONTARSE SIN ALHARAÇAS;
QUE LOS PERSONAJES Y LOS SUCESOS
DE UNA HISTORIA SERÁN RAZÓN SUFICIENTE
PARA SEGUIR LEYENDO, SI LA PRESENTACIÓN ES CLARA Y EFICAZ.



EL CÓMIC HA CONOCIDO ABUNDANCIA DE
GRANDES TALENTOS EN
AMBOS EXTREMOS DE
LA BALANZA NO
HAY UNA DECISIÓN
"CORRECTA".

allow







LA CLARIDAD ES EL CAMINO QUE CONDUCE AL OBJETIVO DEL EN-TENDIMIENTO...











PERO HAY DOS

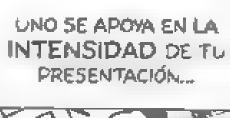
- MINOS QUE PUEDES

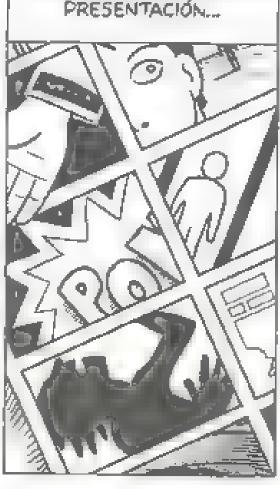
- R PARA HACER QUE

- US LECTORES LES

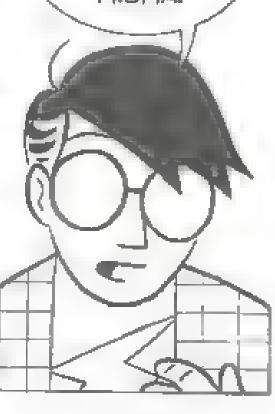
IMPORTE.







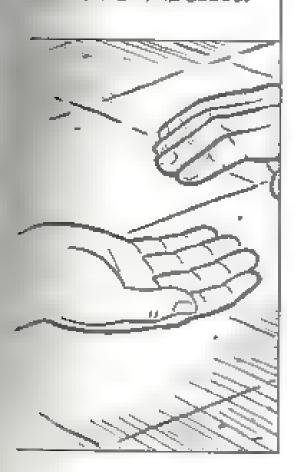
EL OTRO SE APOYA
EN EL CONTENIDO
DE LA HISTORIA
MISMA.



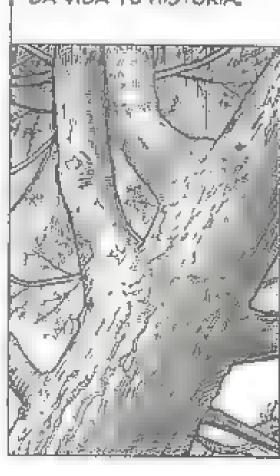
LOS SERES HUMANOS QUE VIVEN **DENTRO** DE ESA HISTORIA,



- SAS A TRAVÉS DE - OS Y ENTRE ELLOS.

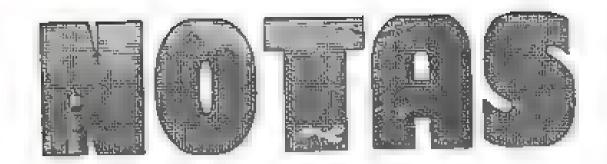


Y LAS SENSACIONES DEL MUNDO AL QUE DA VIDA TU HISTORIA.



TOMATE UN RESPIRO. PRUEBA ALGUNOS DE LOS EJERCICIOS QUE SE OFRECEN EN LAS SIGUIENTES PÁGINAS DE NOTAS.





INTRODUCCIÓN CAPÍTULO I: ESCRIBIR CON DIBUJOS*

PÁGINA I - DESCUBRE LO QUE QUIERES

IMPORTANTES! EL TIPO DE CÓMIC QUE DESCRIBO EN LA PÁGINA UNO NO ES EL ÚNICO TIPO QUE HAY. (DE HECHO, HABLARÉ SOBRE LOS MUY DIFERENTES OBJETIVOS QUE TIENEN ALGUNOS HISTORIETISTAS EN EL CAPÍTULO SE S). PERO CREO QUE ÉSTE ES EL OBJETIVO CON EL QUE EMPEZAMOS LA MAYORÍA. CONTAR UNA HISTORIA QUE ABSORBA POR COMPLETO AL LECTOR, NORMALMENTE PORQUE ÉSA ES LA EXPERIENCIA QUE TUVIMOS COMO LECTORES Y QUE NOS LLEVÓ AL CÓMIC EN PRIMER LUGAR.

PARA CONTAR HISTORIAS ES PARA LO QUE EXISTE EL CÓMIC, Y EL DESEO DE HACER ESAS HISTORIAS MEMO-RABLES, CONMOVEDORAS E INTOXICANTES ES LO QUE DA AL CÓMIC SU FORMA ACTUAL, AUNQUE DEMASIADOS DIBUJANTES FALLEN EN ESA MISIÓN,

ES COMO APRENDER SOBRE EL SEXO. AUNQUE HACER NIÑOS SEA LO ÚLTIMO QUE TENGAS EN MENTE, COM-PRENDER LA SEXUALIDAD HUMANA EMPIEZA POR EL SISTEMA REPRODUCTIVO.

PÁGINA 2, VIÑETA 2 — ENSEÑARME A MÍ MISMO

NO ES BROMA. ESTOY PLANEANDO UNA GRAN NOVELA GRÁFICA COMO MI PRÓXIMO PROYECTO. Y PRODUCIR ESTE LIBRO ME HA AYUDADO A PREPARARME PARA ELLA. ITENGO MUCHAS MALAS COSTUMBRES DE LAS QUE LIBRARME!

PÁGINA S, VIÑETA I - SOBRE MIS EJEMPLOS

ESTE LIBRO ES EN BLANCO Y NEGRO, DE MODO QUE LA MAYORÍA DE MIS EJEMPLOS PROCEDEN DE NOVELAS GRÁFICAS, MANGA O TIRAS DE PRENSA QUE PRESENTAN DIBUJO DE LÍNEA NEGRA REPRODUCIBLE. LA MAYORÍA DE LOS WEBCOMICS, CÓMICS DE SUPERHÉROES Y CÓMICS EUROPEOS CLÁSICOS SON EN COLOR Y MAS DIFÍCILES DE REPRODUCIR, DE MODO QUE NO VERÁS TANTOS REPRODUCIDOS A MENOS QUE ESOS TEMAS SURJAN DIRECTAMENTE. NO ES MI GUSTO PERSONAL, SINO QUE INTENTO QUE LOS EJEMPLOS SEAN LO MÁS CLAROS Y LEGIBLES POSIBLE. LA MAYOR PARTE DE ESTAS IDEAS DEBERÍAN APLICARSE A TODO TIPO DE CÓMIC. DICHO ESO, SI PUEDO ELEGIR UN CÓMIC QUE ADMIRO PARA EXPONER UNA IDEA CONCRETA, PROBABLEMENTE LO HAGA.

PÁGINAS 19-25 - ENCUADRES Y GENEROS

LA ELECCIÓN DE ENCUADRE PUEDE DIFERIR DE GÉNERO A GÉNERO. EL CÓMIC DE SUPERHÉROES TIENDE A PRESEN-TAR DISTANCIAS CONTRASTANTES, CAMBIOS DE ALTURA Y MONTONES DE DIAGONALES PARA QUE TODO SEA DINÁMI-CO (AL MENOS DESDE QUE KIRBY REINVENTÓ EL GÉNERO, LO CUAL COMENTAREMOS EN EL CAPÍTULO SEIS):

"WILL EISNER SE HA REFERIDO A SÍ MISMO COMO "UN ESCRITOR QUE ESCRIBE CON DIBUJOS" Y HE OÍDO A ART SPIEGELMAN HABLAR DEL CÓMIC COMO UNA FORMA DE "ESCRIBIR CON DIBUJOS". ASÍ QUE ESTE TÉRMINO NO ES MÍO. PLANO LARGO, INCLINADO.

PRIMER PLANO LARGO, VISTA DE OJO DE PAJARO.

PLANO LARGO, INCLINADO.

PRIMER PLANO LARGO, INCLINADO.

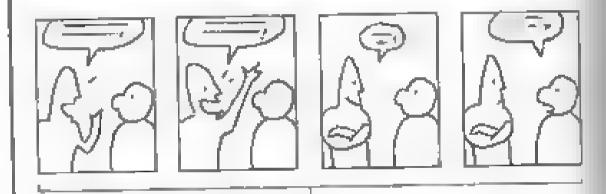
EN UNA TIRA DIARIA DE GAG, POR EL CONTRARIO.

UN DIBUJANTE PUEDE PASARSE MESES SIN MOVER

LA "CÁMARA" PARA DAR AL CÓMIC UN SENTIMIENTO

MUNDANO, COTIDIANO. BAJO EL SUPUESTO DE GUE UN

ESCENARIO DRAMÁTICO MINARÍA EL TONO:



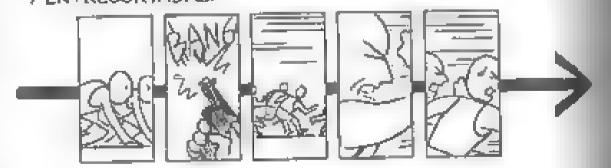
PLANO MEDIO FIJO, ÁNGULO FIJO, SIN INCLINACIÓN

PAGINA 29 - ESTILOS DE DIBUJO Y AM-BIENTE

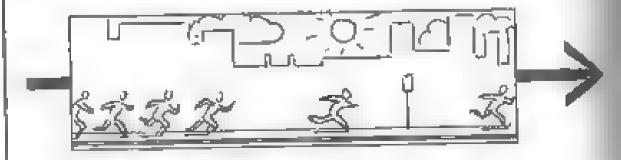
PARA UN CAPÍTULO ENTERO SOBRE CÓMO LOS ESTILOS DE DIBUJO PUEDEN AFECTAR AL AMBIENTE, VER EN-TENDER EL CÓMIC, CAPÍTULO CINCO, "LA LÍNEA VIVA".

PAGINA 36 - FORMA DE VIÑETA Y FLUJO

EL FLUJO PUEDE VERSE AFECTADO POR LA FORMA
DE LA VIÑETA DE DIVERSAS MANERAS. TUS LECTORES
SABRÁN INSTINTIVAMENTE QUE MIENTRAS SUS OJOS SE
MUEVEN SOBRE UNA FILA DE VIÑETAS, ESTAN AVANZANDO EN EL TIEMPO, DE MODO QUE UNA HILERA DE
VIÑETAS ESTRECHAS QUE DIVIDA EL FLUJO DE LECTURA
EN GOLPES CORTOS ES ÚTIL PARA SECUENCIAS RÁPIDAS
Y ENTRECORTADAS:



MIENTRAS QUE VINETAS MÁS ANCHAS PUEDEN USARSE PARA MOMENTOS QUE DEBERÍAN PASAR MÁS LENTAMENTE.

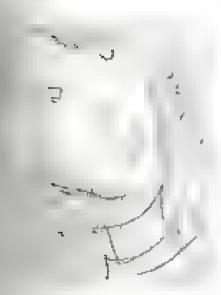


FAGINA 37 - CATEGORÍAS Y LIMITACIONES

*TRO CUANDO REVISES ESE CÓMIC Y ALGO YA NO TE
**EZCA QUE ESTÁ DEL TODO BIEN. O CUANDO UN
**JO LO LEA Y NO LO PILLE, ENTONCES ES CUANDO TE
**JRO QUE TU SOLUCIÓN SE ENCONTRARÁ EN UNA
ESAS CINCO COLUMNAS. ES ENTONCES CUANDO QUEEPLANTEARTE ALGUNAS DE LAS ELECCIONES
**AS TOMADO Y CONSIDERAR LAS ALTERNATIVAS.

- JINA 38 - ETAPAS ARTÍSTICAS

TIPO DE DIBUJO SUBYACENTE CON LÁPIZ BLANDURO) Y/O UN LÁPIZ AZUL CLARITO PARA PILLAR
DETALLES Y LAS PROPORCIONES, SEGUIDO POR
DEJOS ACABADOS A TINTA. A LO LARGO DE LOS
EN LA INDUSTRIA, ESTAS TAREAS DISTINTAS, A
DO REALIZADAS POR ARTISTAS DISTINTOS, SE
LEGADO A CONOCER COMO "DIBUJO A LÁPIZ" Y
TADO".







S DIGITALES.



TA LLEGUE AL PAPEL. PERO YO SOY RETICENTE A

LETOS TÉRMINOS PORQUE NO ENCAJAN BIEN CON

TODOS DE ARTE FINAL COMO LA PINTURA O LOS

- -: ESO. LA MAYORÍA DE LOS HISTORIETISTAS - "SAN ALGUNAS ETAPAS EN SU CAMINO AL ARTE - "CLUIDAS:
- A ETAPA DE BOCETO BÁSICO EN LA GUE DEFINEN - DE VA A IR TODO EN LA PÁGINA.
- ETAPA PARECIDA AL DIBUJO A LÁPIZ EN LA QUE DEFINEN LAS PROPORCIONES Y LOS DETALLES DE LOS PERSONAJES Y LOS OBJETOS DE SU HISTORIA.
- ES DE REPRESENTACIÓN SON DEFINITIVAS.

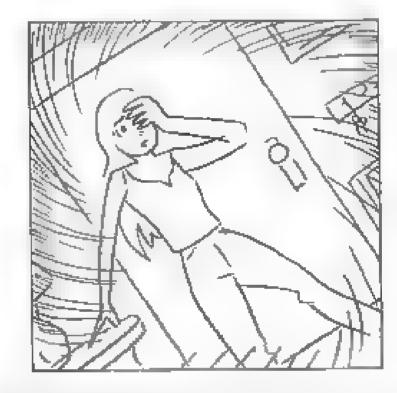
PÁGINA 46 - POTENCIADORES DE INTENSIDAD

AUNQUE ESTAS TÉCNICAS SE COMENTAN AQUÍ COMO FORMAS DE AUMENTAR EL ATRACTIVO SUPERFICIAL DE UNA OBRA, TAMBIÉN HAY MUCHOS USOS PARA LA NARRATIVA DIRECTA, INCLUYENDO:

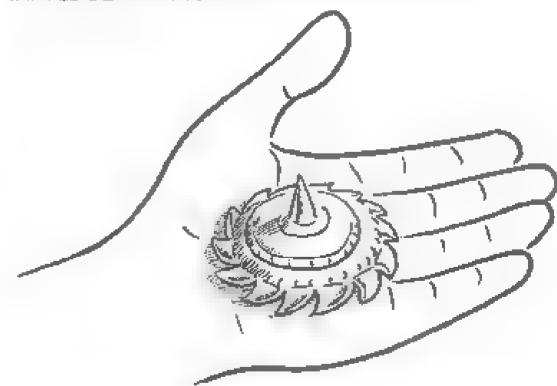
PERSPECTIVAS DE PROFUND DAD EXTREMA PARA SU-GERIR EL TAMAÑO O MASA EXTREMOS DE UN PERSONA-JE U OBJETO:



ÁNGULOS INCLINADOS PARA REFLEJAR EL SENTIMIENTO DE DESORIENTACIÓN DE UN PERSONAJE:



O HIPER-REALISMO PARA MOSTRAR DETALLES IMPOR-TANTES DE UN OBJETO:



PÁGINA 47, VINETA 7 - CLARIDAD SIN INTENSIDAD

EN REALIDAD RESULTA MUY INTERESANTE CUANDO UN HISTORIETISTA INTENTA REBAJAR LA INTENS DAD CASI HASTA EL MÁXIMO. LOUIS RIEL DE CHESTER BROWN INCLUYE POSTURAS ESTÁTICAS DE PERSONAJES, MUY POCOS PRIMEROS PLANOS Y ALGUNOS DISEÑOS DE PÁGINA DELIBERADAMENTE MONÓTONOS. PERO LOS SUCESOS DRAMÁTICOS SIGUEN ATRAPANDO AL LECTOR:









EN TÉRMINOS GENERALES, LA ESCENA DEL "COMIC ALTERNATIVO", CADA VEZ MÁS ASOCIADA CON EL MOVIMIENTO DE LA NOVELA GRÁFICA LITERARIA, UTILIZA LOS ACENTOS DINÁMICOS COMENTADOS EN LA PÁGINA 46 DE FORMA SOMERA, CREANDO AMBIENTES MÁS SIMILARES A UNA OBRA DE TEATRO QUE A UNA SUPERPRODUCCIÓN DE HOLLYWOOD. EL LOUIS RIEL DE CHESTER BROWN ES UN EJEMPLO EXTREMO, PERO FÍJATE EN NOVELAS GRÁFICAS ADULTAS COMO EL MAUS DE ART SPIEGELMAN, EL JIMMY CORRIGAN DE CHRIS WARE O EL PERSÉPOLIS DE MARJANE SATRAPI Y ENCONTRARÁS EJEMPLOS DE LOS ANGULOS Y COMPOSICIONES MÁS CONTENIDOS DE ESE GÉNERO.

EJERCICIOS OPCIONALES

NOTA: SI QUIERES EXPLORAR MÁS A FONDO ESTOS TEMAS (O SI ERES UN PROFESOR QUE QUIERE INCORPORAR AL AULA ALGUNAS DE ESTAS IDEAS), HE INCLUIDO SUGERENCIAS PARA EJERCICIOS EN LAS SECCIONES DE NOTAS DE LOS CUATRO PRIMEROS CAPÍTULOS, NO SON NECESARIAS PARA ENTENDER LAS IDEAS DE ESTE LIBRO, PERO PUEDE QUE LAS ENCUENTRES ÚTILES PARA TENER UN ENTENDIMIENTO MÁS PRACTICO DEL PROCESO DE HACER CÓMICS.

Nº! - ELECCION DE MOMENTO (PAGINAS II-18)

ELIGE UNA PELÍCULA QUE TE GUSTE É INTENTA DES-COMPONER LA HISTORIA EN UNICAMENTE DIECISÉIS MOMENTOS CLAVE USANDO SÓLO IMÁGENES, SIN PALA-BRAS. ASEGURATE DE QUE SEAN LO BASTANTE CLARAS Y ESTÉN LO BASTANTE RELACIONADAS COMO PARA QUE UN AMIGO QUE NO HAYA VISTO LA PELÍCULA PUEDA DECIRTE QUE ESTÁ PASANDO SIN EXPLICACIONES ANADIDAS. PREGUNTA: SI TUVIERAS QUE REDUCIRLO A SÓLO OCHO VIÑETAS, ¿CUÁLES CORTARIAS? ¿CUÁNTAS VIÑETAS DEBERÍAN BASTAR PARA MOSTRAR TODOS LOS MOMENTOS CLAVE DE LA HISTORIA?

Nº2 - ELECCIÓN DE MOMENTO/UNIR LOS PUNTOS (PÁGINAS 13-14)

ELIGE ALGUNOS DE TUS CÓMICS FAVORITOS E INTEN-TA ENCONTRAR AL MENOS UNA VIÑETA QUE PUDIERA HABERSE CORTADO SIN AFECTAR NEGATIVAMENTE A LA CLARIDAD DE LA HISTORIA. PIENSA QUE PUDO HACER QUE EL AUTOR (AUTORES) DEL CÓMIC LA INCLUYERAN EN PR MER LUGAR. ¿PRETENDÍA FRENAR LA ACCIÓN? ¿O RELLENAR ESPACIO ANTES DE UN PASO DE PÁGINA? ¿ERA VERDADERAMENTE INÚTIL O TENÍA UN PROPÓSI-TO MÁS SUTIL EN MENTE?

Nº3 - LAS SEIS TRANSICIONES (PÁGINAS 15-18)

ELIGE UNO DE ESTOS TRES MINI-ARGUMENTOS Y CREA UNA SOLA PAGINA ABOCETADA A PARTIR DE EL USAN-DO SÓLO UNO DE LOS TIPOS DE TRANSICIÓN DE LAS PÁGINAS 16 Y 17:

- LA REINA MURIÓ Y EL REY MURIÓ DE PENA DES-PUÉS DE ELLA.
- CHICO CONOCE CHICA, CHICO PIERDE CHICA,
- PERRO COME A PERRO, PERRO ERUCTA, FIGURA DE PERRO PATINA.

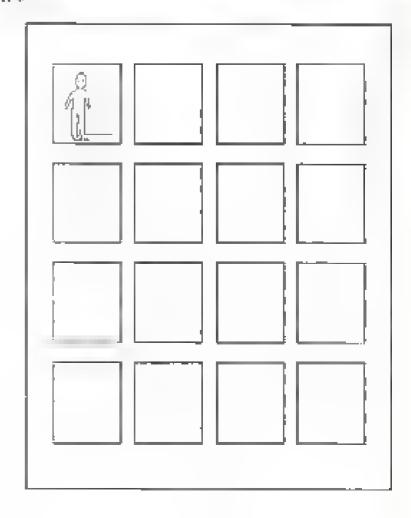
LUEGO INTENTA DIBUJAR UNA PÁGINA NUEVA CON EL MISMO ARGUMENTO UT LIZANDO UN TIPO DISTINTO DE TRANSICIÓN Y FÍJATE EN COMO AFECTA AL ESTILO NARRATIVO Y A LA ATMÓSFERA DE TU CÓMIC.

Nº 4 - ELECCIÓN DE ENCUADRE (PÁGINAS 19-25)

COMPRA EL ÚLTIMO CÓMIC DE TU AUTOR FAVORITO, NO LO ABRAS, SINO QUE BUSCA UN AMIGO CONOCEDOR DEL CÓMIC QUE COPIE SÓLO LOS BORDES DE LAS VIÑETAS DE UNAS POCAS PÁGINAS Y QUE TE ESCRIBA UNA BRE-VE DESCRIPCIÓN DE LO QUE ESTÁ PASANDO EN CADA VIÑETA, INTENTA ADIVINAR CÓMO HA COMPUESTO TU AUTOR FAVORITO CADA VIÑETA Y DIBUJA UNA VERSIÓN ABOCETADA DENTRO DE LOS BORDES. LUEGO ECHA UN VISTAZO AL CÓMIC IMPRESO Y COMPARA TU VERSIÓN ABOCETADA CON LA VERDADERA.

Nº 5 - ELECCIÓN DE ENCUADRE (PÁGINAS 19-25)

ABOCETA UNA REJILLA DE 16 VIÑETAS EN UNA HOJA DE PAPEL CON UNA SOLA FIGURA EN PIE EN LA PRIMERA VINETA



A UN AMIGO QUE DECIDA QUÉ DEBERÍA HACER TU

SONAJE EN LA VIÑETA DOS. DIBUJA SU SUGERENCIA

TOITA SI ERA NECESARIO CAMBIAR EL ÁNGULO DE

IN SI TU PERSONAJE SE ENCUENTRA UN ELEFANTE,

ENES QUE ECHARTE HACIA ATRÁS? ¿SI SE CORTA

- UÑA, TIENES QUE ACERCARTE? ¿ALGUNA DE LAS

JERENCIAS EXIGE UNA INCLINACIÓN O ROTACIÓN DEL

-JLO DE VISIÓN? ¿ALGUNA REQUIERE UN CAMBIO DE

E. ACIÓN? IREPÍTELO HASTA LLENAR LA PÁGINA!

5 - ELECCIÓN DE IMAGEN (PÁGINAS 26-29)

A PRUEBA TU MEMORIA VISUAL, INTENTA HACER

LOS SENCILLOS DE CINCO OBJETOS COMPLEJOS DE

LRIA (EJEMPLOS: UNA BOCA DE AGUA, TU RASCA
SE FAVOR.TO, UN PAR DE TIJERAS, UNA ZAPATILLA,

"ANDO DE JUEGOS...). LUEGO BUSCA EL OBJETO

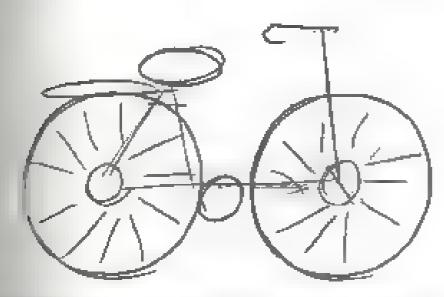
LO MIRA FOTOS EN LA RED. EXAMINA LAS DIFE
AS. LUEGO, DIBUJA EL MISMO OBJETO DE NUEVO

"EMORIA Y MIRA A VER SI PUEDES CAPTURARLO DE

"MAS EFICAZ."

TE DIBUJAR DE MEMORIA NO ES TAN NECESATO COMO LO FUE PARA MI GENERACIÓN (PUEDES
TRAR UNA FOTO DE PRACTICAMENTE CUALQUIER
EN LA RED) PRACTICAR PUEDE AYUDARTE A AISTOS DETALLES ESTRUCTURALES MÁS IMPORTANTE SUJETOS QUE PUEDEN ACTIVAR LA MEMORIA
S LECTORES SIN SOBRECARGARLES CON DETALLES
JESARIOS.

- EMPLO, 5) LE PIDEN QUE DIBUJE RÁPIDAMENTE - L'ICLETA DE MEMORIA, MUCHA GENTE PODRÍA - AR ALGO PARECIDO A ESTO:



5 PODRÍA CAPTURAR MEJOR LAS FORMAS BÁSI-UNA BICICLETA REAL:



- ELECCIÓN DE IMAGEN (PÁGINAS 26-29)

JES DIBJJAR UNA HABITACIÓN DESOCUPADA
JECIENTE DETALLE PARA QUE UN AMIGO PUEDA
LA MENOS DIEZ COSAS 5 GNIFICATIVAS SOBRE
DE PERSONA QUE VIVE ALLÍ, SÓLO MIRANDO TU

-ER CAPÍTULO 3 PARA EJERCICIOS DE ELECCIÓN ---3RA].

Nº 8 - ELECCIÓN DE FLUJO (PÁGINAS 32-36)

BUSCA UN CÓMIC O UNA NOVELA GRÁFICA CON MUCHAS VARIACIONES EN TAMANO Y FORMA DEL ENCUADRE. ELIGE AL MENOS DIEZ PÁGINAS Y MEDITA SOBRE CÓMO PODRÍAS DISPONER LAS MISMAS VIÑETAS SI TUVIERAS QUE ENCAJARLAS EN LAS PÁGINAS DE UN L BRO DE FORMA DISTINTA. ¿HABRÍA QUE AÑADIR O SUPRIMIR ALGUNAS VIÑETAS? ¿CÓMO AFECTA EL NUEVO DISEÑO A LOS MOMENTOS DE PASO DE PÁGINA? ¿PUEDES HACER QUE EL ORDEN DE LECTURA S GA SIENDO FÁCIL DE SEGUIR?

Nº 9 - CLARIDAD CONTRA INTENSIDAD (PÁGINAS 45-52)

APUEDES ENCONTRAR UN CÓMIC DONDE LA CLARIDAD DE ALGUNAS ESCENAS PUDIERA MEJORARSE REDUCIENDO LA INTENSIDAD DE ALGUNOS DISEÑOS? ¿PUEDES HACER UN BOCETO BASICO DE TU VERSIÓN MEJORADA? A LA INVERSA ¿PUEDES ENCONTRAR UN CÓMIC QUE SE BENEFICIE AÑADIENDO ALGO DE INTENSIDAD, SIN SACRIFICAR LA CLARIDAD EN EL PROCESO? ¿CÓMO LO HARÍAS?

Nº 10 - EJERCICIOS PARA SOLTARSE

A. QUANTO COMICS (INVENTADO POR LOS LEGEN-DARIOS HERMANOS DEWAN, TED Y BRIAN). JÚNTATE CON UNO O MÁS AMIGOS QUE HAGAN CÓMICS, BUSCAOS UN PAR DE ROTULADORES NEGROS Y PAPEL BLAN-CO. CADA DIBUJANTE SE TOMA UNOS MINUTOS PARA HACER UN PEQUENO LOGO EN LO ALTO DE LA PÁGINA (LOS TÍTULOS DEBERÍAN SER ALGO GENERAL COMO "¿ÉSE ES TU PADRE?", "CITA A CIEGAS", "IGNÓRALO Y DESAPARECERÁ", "CERRADO LOS LUNES", ETC.; EVITAR TÍTULOS ABIERTAMENTE ESPECÍFICOS COMO "EL PAPA BENEDICTO Y JAMIROQUAI VAN A ESQUIAR A PENNSYL-VANIA"). LUEGO LOS DIBUJANTES INTERCAMBIARÁN LAS PÁGINAS Y DIBUJARÁN UN CÓMIC DE UNA PÁGINA QUE REFLEJE EL TÍTULO DEL OTRO. REPETIR HASTA QUE ENTRE EL SUENO.

B. EL COMIC DE 24 HORAS (INICIADO EN 1990 COMO DESAFÍO A MI COLEGA STEVE BISSETTE). DIBUJA UN CÓMIC ENTERO DE 24 PÁGINAS EN UN PERIODO CERRADO DE 24 HORAS. SIN GUIÓN. SIN PREPARACIÓN, UNA VEZ EL RELOJ EMPIECE A CONTAR, NO PARARÁ HASTA GUE HAYAS TERMINADO. GRAN TERAPIA DE SHOCK PARA LOS BLOQUEOS CREATIVOS. ¡HASTA AHORA, MÁS DE 1.000 DIBUJANTES LO HAN PROBADO!

SUGERENCIAS: EMPIEZA POR LA MAÑANA, DESPUÉS DE HABER DORMIDO BIEN TODA LA NOCHE PLANIFÍCATE PARA TENER ABUNDANCIA DE COMIDA, CAFEÍNA Y MUSICA PREPARADAS. Y SI NO LO HACES EN CASA, TAL VEZ GUIERAS GUE UN FAMILIAR O UN AMIGO TE LLEVE A CASA CUANDO HAYAS ACABADO.

SI QUIERES HACER TU CÓMIC EN COMPANÍA DE OTROS DIBUJANTES LOCOS, BUSCA EN 24HOURSCOMICS.COM LOS DETALLES DEL DÍA DE LOS CÓMICS DE 24 HORAS, UNA CELEBRACIÓN ANUAL DURANTE LA CUAL SE CELE-BRAN EVENTOS DE GRUPO EN LIBRERÍAS DE CÓMICS Y OTROS LUGARES EN VARIOS PAÍSES.

NOTAS ADICIONALES (INCLUYENDO MÁS DETALLES SOBRE EL DESAFÍO DEL CÓMIC DE LAS 24 HORAS) EN: WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS Capítulo Dos

Historias para humanos

Diseño de personajes, expres ones faciales y lenguaje corporal

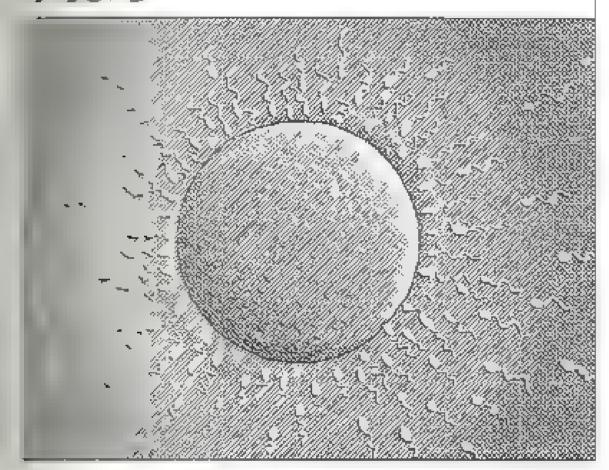


LA MATORÍA DE NOSOTROS EN EL REINO ANIMAL,

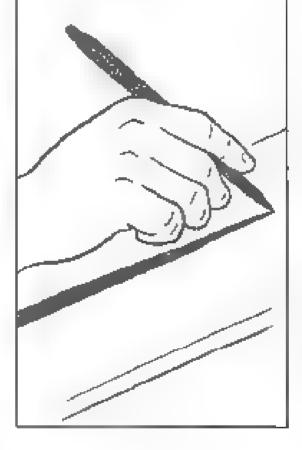
TITA TA NECESITAMOS DOS PARA CREAR VIDA NUEVA,

TERRAR VIDAS NUEVAS A TRAVÉS DEL CÓMIC NO ES

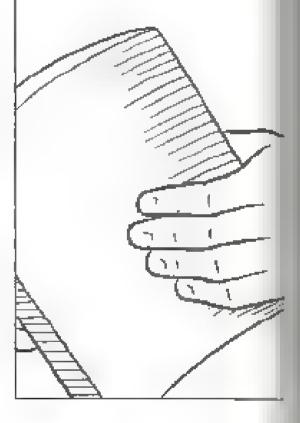
TERRAR EL REINO ANIMAL,



TÚ PROPORCIONAS LAS FORMAS, LÍNEAS Y COLORES DEL ARTE QUE HAS ELEGIDO...



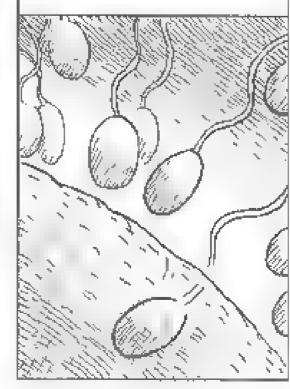
...Y EL LECTOR PRO-PORCIONA LA EXPERIEN-CIA HUMANA NECESARIA PARA DARLES VIDA.



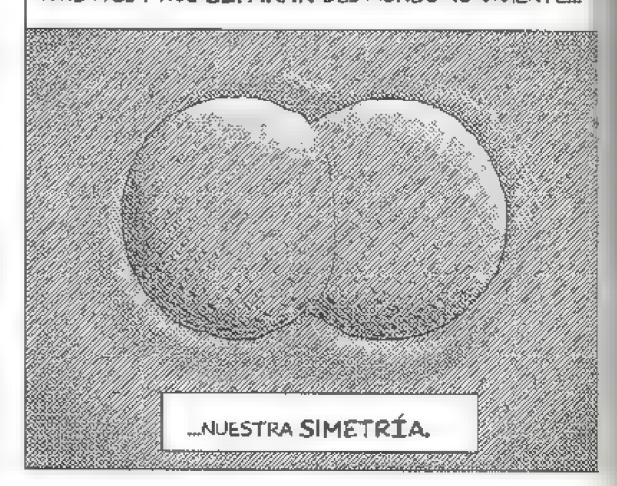
SER UNAS FORMAS, LINEAS Y COLORES CUALQUIERA.



TIENEN QUE INCLUIR
ALGUNOS ELEMENTOS
CLAVE QUE ACTIVEN EL
RECONOCIMIENTO EN TUS
LECTORES...



LEMPEZANDO CON LINA DE LAS CUALIDADES VISUALES MÁS BÁSICAS QUE DISTINGUEN A TODAS LAS CRIATURAS VIMENTES Y NOS **SEPARAN** DEL MUNDO NO VIVIENTE...







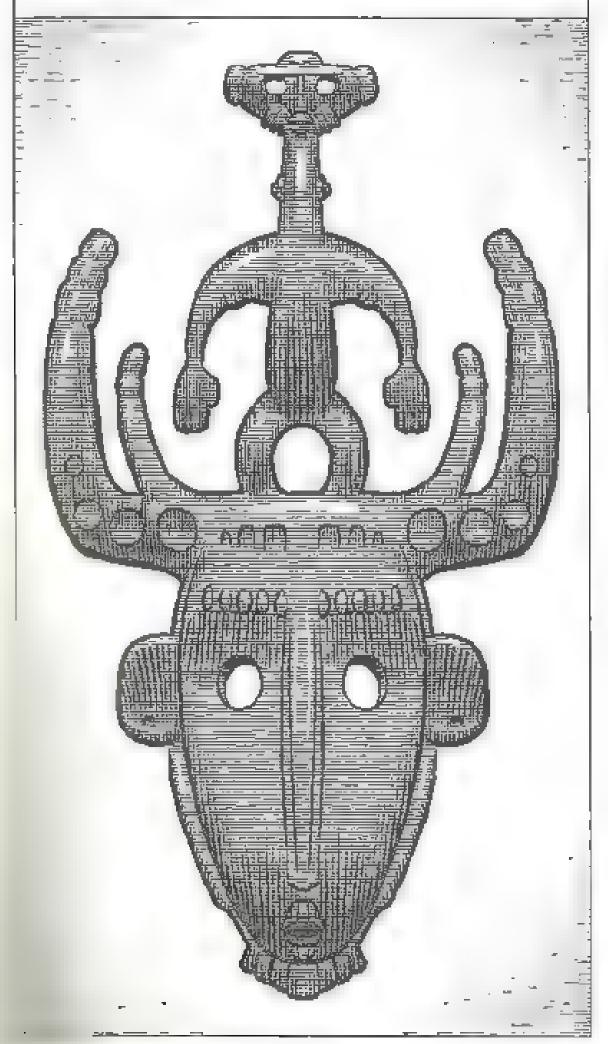




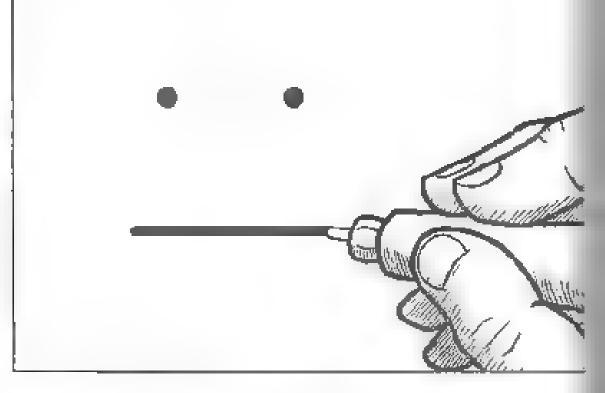




NO IMPORTA LO ABSTRACTA O ESTILIZADA QUE PUEDA SER UNA OBRA DE ARTE, SI MUESTRA ESA DISPOSICIÓN BÁSICA, LOS HUMANOS SE RECONOCERÁN EN SUS RASGOS.



DE HECHO, INCLUSO CUANDO UN CONJUNTO DE LÍNEAS ES TAN SOMERO QUE PODRÍA DESCRIBIR IGUALMEN-TE UN MONO, UN OSO O UN PEZ, SIGUEN VIENDO UN HUMANO SI PUEDEN.



ILOS HUMANOS AMAN A LOS HUMANOS! NUNCA SE CANSAN DE SÍ MISMOS. ANSÍAN LA COMPAÑÍA DE HUMANOS, VALORAN LAS OPINIONES DE HUMANOS...



TANTO TALES HISTORIAS

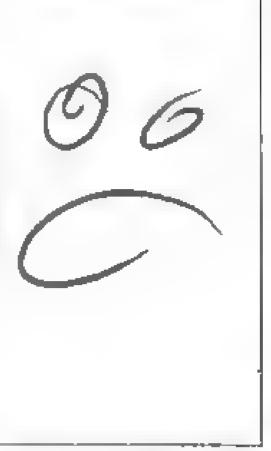
LE SON CAPACES DE INENTARSE UNA A PARTIR
DE LA MENOR PISTA.



INCLUSO EL GARABATO MÁS SUELTO SUGIERE UNA FIGURA...



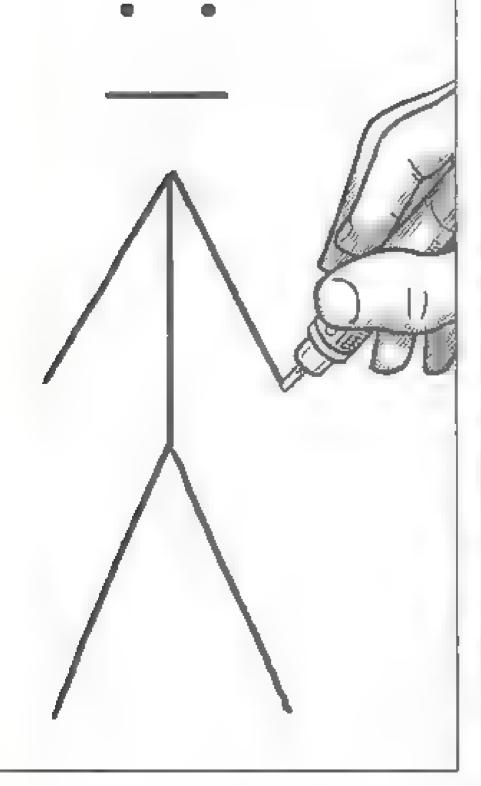
...UNA EMOCIÓN...



...O UN GESTO.



EN RESUMEN, CREAR UN SER HUMANO EN LA MEN-TE DEL LECTOR ES FÁCIL. SÓLO HACEN FALTA UNAS POCAS LÍNEAS Y TUS LECTORES HARAN EL RESTO.



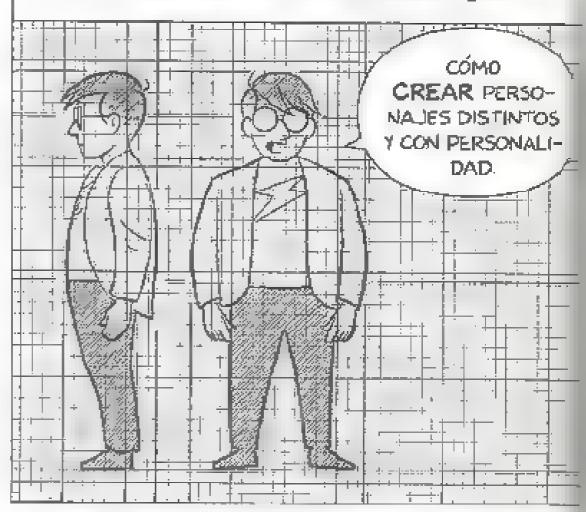


EN ESTE CAPÍTULO.

HABLARÉ SOBRE TRES MEDIDAS QUE
PUEDES TOMAR PARA DAR VIDA A TUS
DIBUJOS COMO SERES HUMANOS
VÍVIDOS Y CREÍBLES.



. DISENO DE PERSONAJES



2. EXPRESIONES FACIALES



3. LENGUAJE CORPORAL



DOMINA ESTOS TRES
ELEMENTOS, MÁS EL USO
EFICAZ DE LAS PALABRAS (QUE SE VERÁ EN
EL CAPÍTULO TRES)...



...Y PODRAS

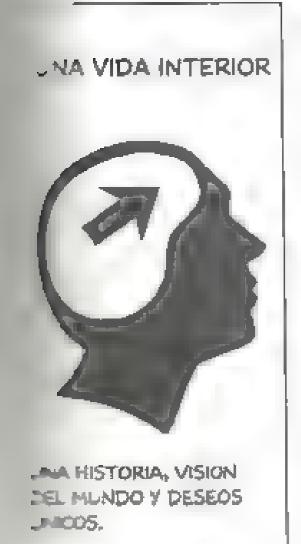
DAR A LUZ PERSONAJES EN LOS QUE LOS
LECTORES CREERÁN
Y QUE RECORDARÁN EN AÑOS
VEN DEROS.









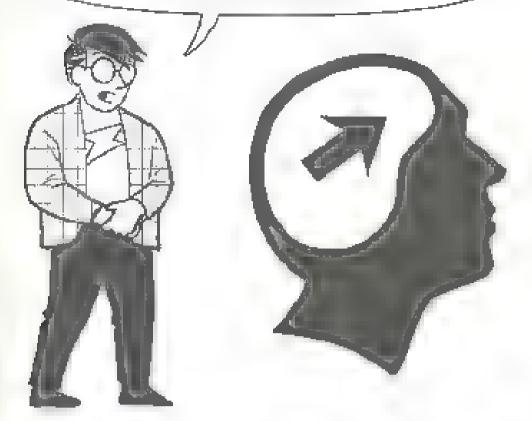








CREAR UNA VIDA INTERIOR
ATRACTIVA PARA TUS PERSONAJES PUEDE SER
EL ASPECTO MÁS IMPORTANTE Y MENOS
COMPRENDIDO DE LA CREACIÓN
DE PERSONAJES.



LOS PRINCIPIANTES SABEN QUE CADA PERSONAJE. NECESITA UNA "PERSONAL DAD"...





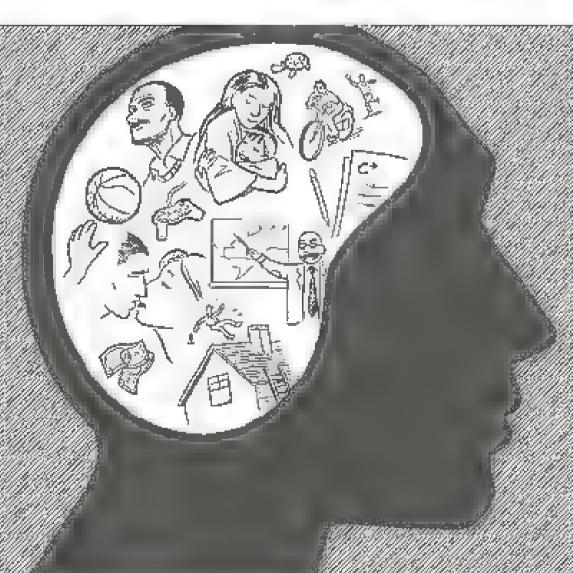
...Y QUE NOS AYUDEN A PREDECIR QUÉ HARÁN EN UNA SITUACIÓN DADA...





EMPEZAR ES LA HIS-TORIA DE LA VIDA DE TUS PERSONAJES.

¿DÓNDE SE CRIA-RON TUS PERSONA-JES? ¿GUÉ PADRES TENÍAN? ¿GUÉ ES LO MEJOR QUE LES PASÓ NUNCA? ¿Y LO PEOR?



SUS HÉROES?

SUS HÉROES?

SCUÁLES FUERON

SUS BATALLAS?

TODAS ESTAS CO
SAS Y MÁS PUEDEN

AYUDAR A DAR

FORMA A GLIÉNES

SON.

PIENSA EN TU PROPIA HISTORIA Y COMO TE HA DADO FORMA A TI.



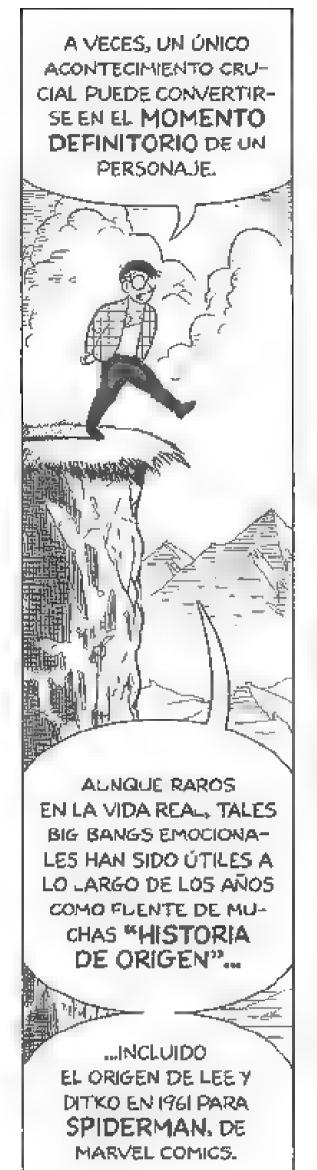




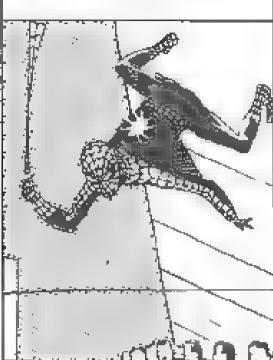








EL PRIMER IMPULSO DE PETER PARKER CUANDO RECIBIÓ SUS PODERES SINGULARES NO FUE COMBATIR EL CRIMEN, SINO GANAR DINERO COMO FAMOSO.

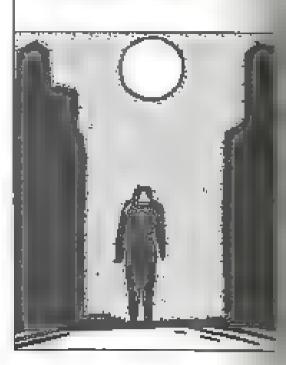


SÓLO DESPUÉS DE QUE EL TÍO DE PETER SEA ASESINADO POR UN CRIMINAL QUE ANTES REHUSÓ CAPTURAR COMO SPIDERMAN...



...PETER COMPRENDE

QUE TODO GRAN PODECONLLEVA UNA "GRAN
RESPONSABILIDAD" Y SE EMBARCA
EN EL DIFÍCIL CAMINO
DE HACER EL BIEN.



CON LA CARGA MORAL DE SU HÉROE
FIRMEMENTE ESTABLECIDA, LOS GUIONISTAS SE
PUSIERON LAS BOTAS A LANZAR DILEMAS MORALES
ESPINOSOS SOBRE EL POBRE DESGRACIADO UNO DETRÁS DE OTRO, GENERANDO UNA LARGA
SERIE DE HISTORIAS DE ÉXITO.

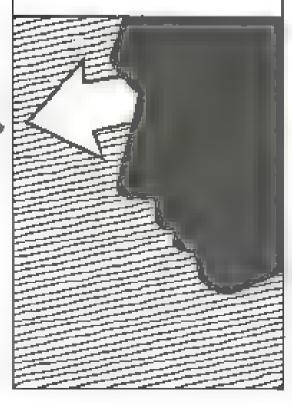


SABÍAN QUE PODÍAN BROTAR TANTAS HISTORIAS DE LOS CONFLICTOS BAJO LA MÁSCARA COMO DE LAS CALLES.





Y CUANDO ESOS DESEOS
Y EXPECTATIVAS COLISIONAN CON LOS DESEOS
DE OTROS O CON LA
NATURALEZA...



MEJORES HISTORIAS GUE SE

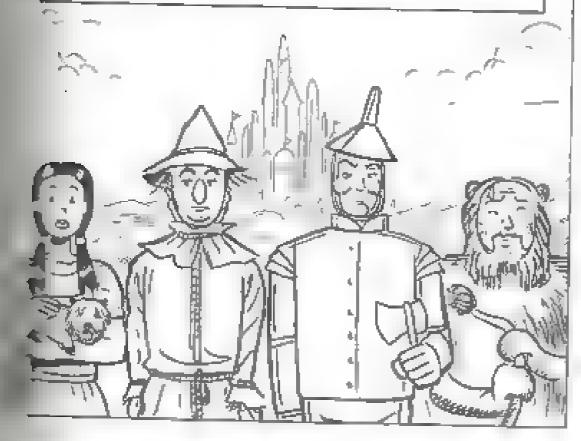








PERSONAJE TODO LO QUE QUERAMOS, HACER LE SEA AMABLE O INGENIOSO O SENTIMENTAL O EUROTICO...











LA MAYORÍA DE LOS GUIONISTAS PONEN UN POCO DE SÍ MISMOS EN CADA PERSONAJE, LO CUAL PUEDE DAR CALIDEZ Y CREDIBILIDAD A UNA HISTORIA, PERO TAMBIÉN PUEDE REDUCIR LA VARIEDAD DEL RE-PARTO SI SE LLEVA DEMASIADO LEJOS.



ESO ES LO QUE HICE A PRINC PIOS DE LOS 80 CUANDO BASÉ PARCIALMENTE LOS CUATRO PERSONAJES PRINCIPALES DE MI PRIMERA SERIE, ZOT!, SIGUIENDO LOS CUATRO T POS DE PENSA-MIENTO HUMANO PROPUESTOS POR CARL JUNG.









ZOT JENNY PEABODY BUTCH INTUICIÓN SENTIMIENTO INTELECTO SENSACIÓN

SÉ QUE PARECE
EXTRANO, PERO DEBIDO
A ESO, PODÍA PREDECIR
COMO REACCIONARÍA
CADA PERSONAJE EN
CJALQUIER SITJACIÓN DADA



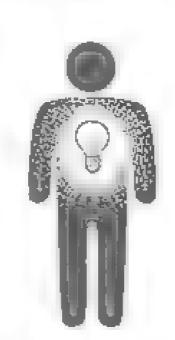








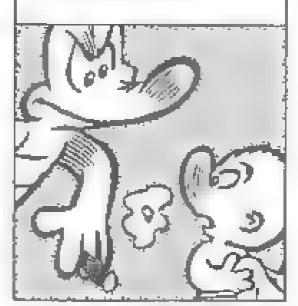
DEPENDER DE UN
SOLO TEMA PARA
LA VIDA INTERIOR DE
UN PERSONAJE PUEDE
PARECER CONTRARIO
A ESA AMBICIÓN...



...Y LO ES SI USAR
TALES TEMAS SÓLO
PRODUCE PERSONAJES
ENFANGADOS EN CLICHÉS Y ESTEREOTIPOS...



MAJES CONCEBIDOS DE FORMA MÁS GENERAL PUEDEN EVOCAR AS-PECTOS MÁS SUTILES DE LA CONDICIÓN HJ-MANA A TRAVÉS DE LAS INTERACCIONES DE UNOS CON OTROS.





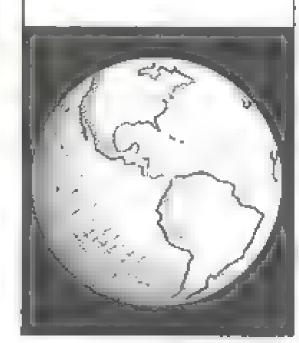
...iPORQUE SIN ESA DIVERSIDAD. TUS PERSONAJES NO VAN A TENER MUCHO DE LO GUE HABLAR!



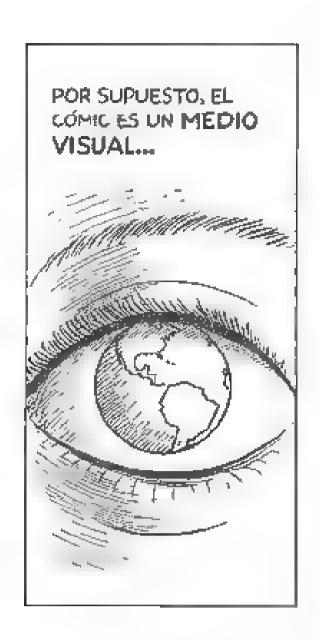
UNA DE LAS
RAZONES POR LAS QUE
A TODOS NOS GUSTAN
AS HISTORIAS ES QUE
CERECEN PROPUESTAS
PARA EL SIGNIFICADO
Y SENTIDO DE
LA VIDA



Y POR MUY HERMOSO QUE SEA EL DIBUJO O LA PRO-SA QUE PUEDAS OFRECER, ES ESA IMAGEN DEL MUNDO LA QUE TUS LECTORES RECORDARÁN MEJOR.



TETA CUATRO: DIBULIO DE WALT KELLY EN JEDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).







A UN NIVEL PURAMENTE PRÁCTICO, AYUDAN AL LECTOR A DISTINGUIR QUIÉN ES QUIÉN. UN REPARTO DE PERSONAJES QUE PAREZCAN TODOS IGUALES PUEDE SER CONFUSO.



É INCLUSO SI DETALLES COMO EL VELLO FACIAL Y LAS ROPAS SE UTILIZAN PARA DISTINGUIRLOS, DEMASIADA SIMILITUD EN LA APARIENCIA SUBYACENTE DE LOS PERSONAJES PUEDE LLEVAR A UN ASPECTO BLANDO Y ESQUEMÁTICO.

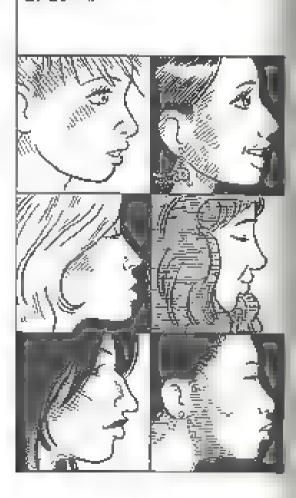


ALGUNOS SE ESPUERZAN POR HACER QUE
TODOS SUS PERSONAJES SEAN BELLOS, Y
AL HACERLO SE BASAN EN LA MISMA CARA Y
CUERPO IDEALES REPETIDAMENTE.

MAS EFICAZ CUANDO
TIENE UNA BASE PARA LA
COMPARACIÓN...

PERO LA BELLEZA ES

...Y HAY MUCHAS CLASES DISTINTAS DE BELLEZA A ELEGIR.

















-- S DIFERENCIAS MÁS ACENTUADAS DE TIPO
CARA Y CUERPO AYUDAN A LOS LECTORES A NO
SUFUNDIR A TU REPARTO, Y LES DAN UN RECORCATORIO VISUAL SINGULAR DE LAS DIFERENTES
FERSONALIDADES DE LOS PERSONAJES.





A MEDIDA QUE TUS LEC-



LOS ESTILOS CARICATURESCOS ACEPTAN MÁS VARIA-CIONES DRAMÁTICAS EN TIPOS CORPORALES. TAN EXTRE-MAS DIFERENCIAS SE HAN ASOCIADO TRADICIONALMENTE CON LOS TÍTULOS PARA TODOS LOS PÚBLICOS.

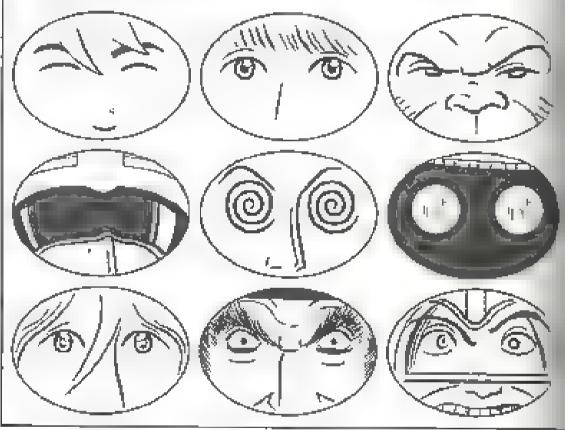




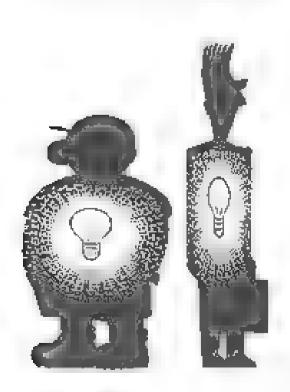
...E INCLUSO LAS FIGURAS PROPORCIONADAS DE FORMA REALISTA PUEDEN MOSTRAR VARIACIONES CLARAS EN FORMA, TAMAÑO Y OTROS RASGOS.



PRESTA ATENCIÓN ESPECIAL A LOS OJOS. CUANDO HACÍA ZOT! DESCUBRÍ QUE PODÍA DESTACAR CLALI-DADES ÚNICAS DE LOS PERSONAJES DANDO A CADA UNO UN PAR DE OJOS ÚNICO Y FÁCILMENTE RECONOCIBLE.



AL IGUAL QUE CON LA MOTIVACIÓN INTERIOR, A VECES LA APARIENCIA EX-TERNA DE UN PERSONA-JE PUEDE CONSTRJIRSE SOBRE UNA SOLA IDEA.



SEMEJANTE "REPARTO" TEMÁTICO
PUEDE RECONOCERSE DE FORMA ABIERTA,
COMO EN LA SERIE SANDMAN DE
NEIL GAIMAN...

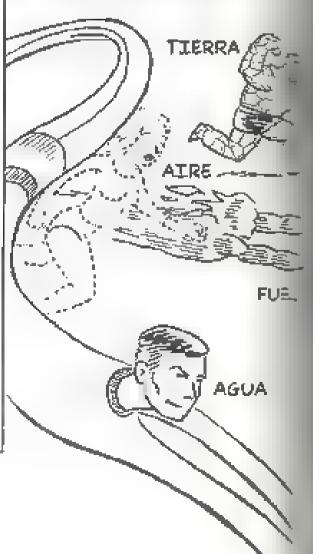
DESESPERO

DESESPERO

DESTINO

DESTINO

...O DE FORMA APENAS VELADA, COMO EN LOS CUATRO FANTÁSTI-COS DE LEE Y KIRBY.



EISNER SUG ERE UTILIZAR A LOS ANIMALES*
COMO BASE PARA LOS PERSONAJES, EN PARTE PARA
EXPLOTAR LAS REACCIONES PRIMORDIALES DE LOS
LECTORES. IY AFORTUNADAMENTE HAY MUCHOS ANIMALES PARA ELEGIR!



TODO VALE, AUNQUE UN CONJUNTO DE TEMAS HAYA SIDO UTILIZADO, SIEMPRE PUEDE VOLVER A UTILIZARSE, SI TU VERSIÓN ES NUEVA.

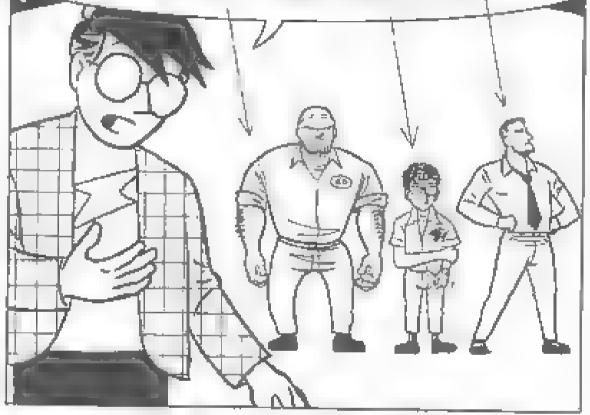
TIERRA AIRE FUEGO AGUA

UTILIZA TU
IMAGINACIÓN Y
-ROBABLEMENTE SE TE
OCURRAN MUCHOS
GRUPOS TEMÁTICOS
GUE USAR



- . -- NAS SUGERENC AS:
- -5 CUATRO ESTACIONES
- -: PEZAS DEL AJEDREZ
- S I NCO SENTIDOS
- -> FGURAS MITOLÓGICAS
- -1585/ESTADOS
- 1 S CULTURALES
- : PLANETAS
- -- RAS HISTORICAS
- LES/PLANTAS
- FTES
- TAS DEL TAROT
- ETE PECADOS
- CONES
- TAMIENTAS DE MANO
 - -C5 DEL ZODIACO

PUEDE QUE INCLUSO QUIERAS EXPLOTAR ALGUNOS DE LOS DIVERSOS ESTEREOTIPOS FÍSICOS QUE LOS HISTORIETISTAS HAN UTILIZADO A LO LARGO DE LOS ANOS. LOS TIPOS DE CARA Y CUERPO QUE PUEDEN IDENTIFICAR A UN PERSONAJE COMO "HEROICO" O "BRUTAL" O "EMPOLLÓN", ETC. \

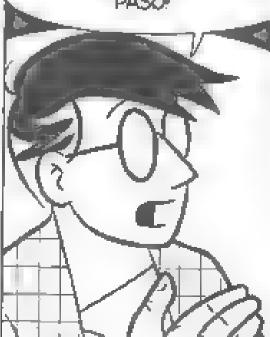


TIENEN LA VENTAJA
DE SER RECONOCIBLES
AL INSTANTE, Y DE
ADAPTARSE A LAS
EXPECTATIVAS
DEL LECTOR.



iiaah!!

POR SUPUESTO, TAMBIÉN
PUEDES CONTRADECIR ESAS SUPOSICIONES,
DAR A TUS LECTORES UNA
SORPRESA, Y REVENTAR
ALGUNOS ESTEREOTIPOS
DE LA VIDA REAL DE
PASO!



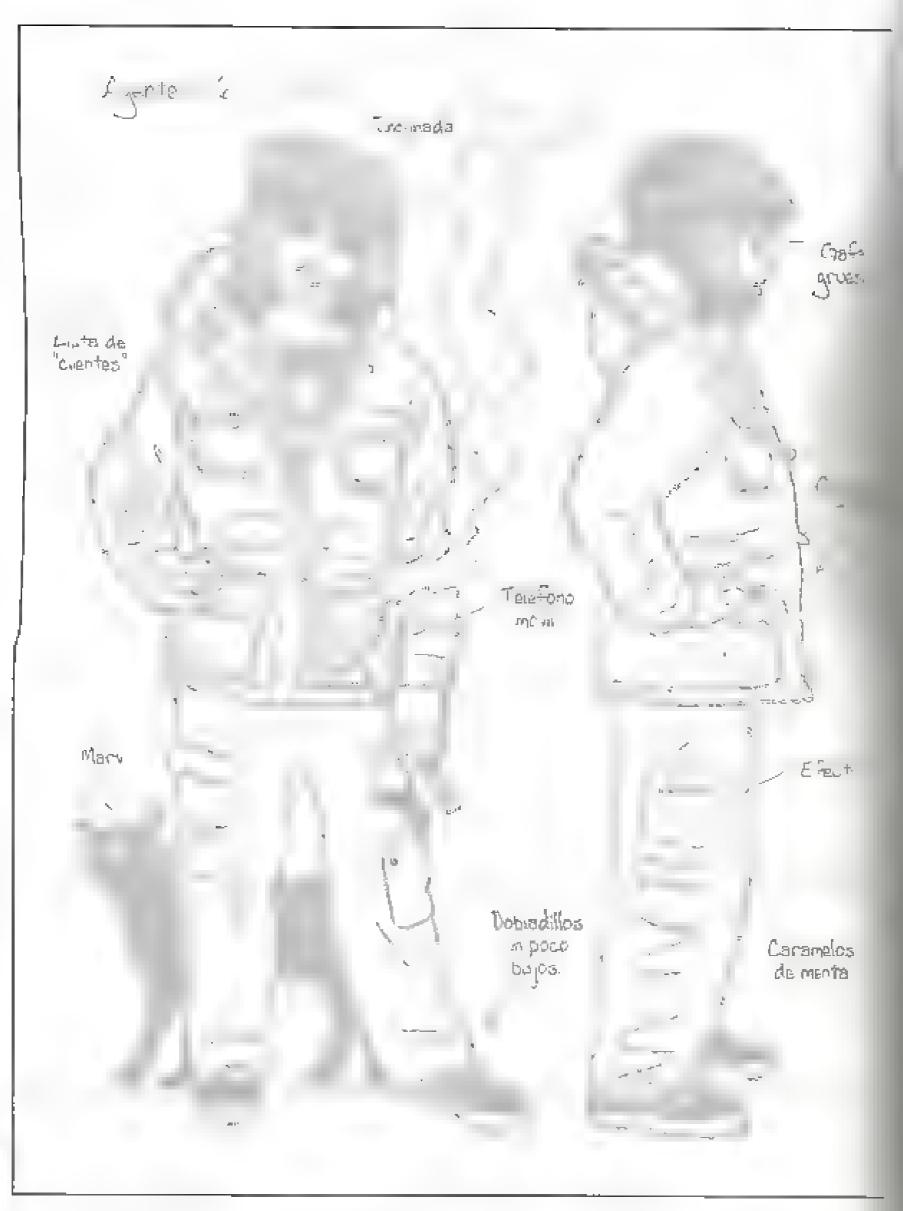
A VECES, CREO QUE LA
POESÍA ES LA ÚNICA RESPUESTA
RACIONAL DE LA CIVILIZACIÓN A
LA FUTILIDAD DE LA REPRESENTACIÓN I INGUÍSTICA



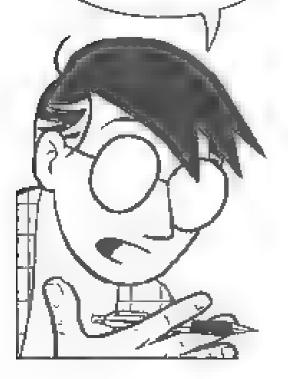
UNA VEZ HAS
DECIDIDO UN DISEÑO BÁSICO PARA TU
PERSONAJE, TAL VEZ
QUIERAS FIJAR ESE
DISEÑO CON
UNA "HOJA
MODELO".

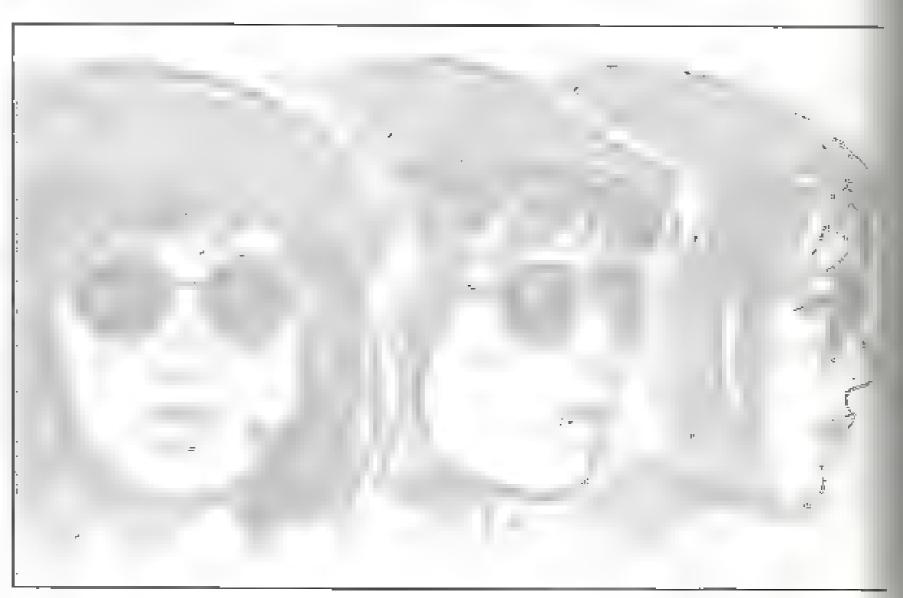
SON UNA SERIE
DE DIBUJOS DE TU
PERSONAJE DESDE DIVERSOS ÁNGULOS, UNA
ESPECIE DE PLANO
AL QUE TE PUEDES
REMITIR CUANDO
DIBUJES.





UNA BUENA
HOJA MODELO NORMALMENTE INCLUYE
TANTO FIGURAS
COMPLETAS COMO
PRIMEROS PLANOS FACIALES...







AGUÍ ES CUANDO PUEDES EMPEZAR A EXPLICAR QUÉ CLASE DE RASGOS EXPRESIVOS TE GUSTARÍA QUE TUVIERA CADA PERSONAJE.

· Letters freetiges agent

האל ישלאקו



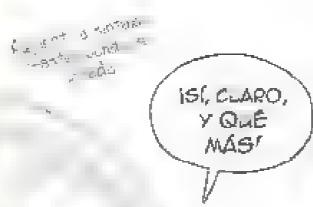
ÉSTAS SON LAS DIVERSAS TENDENCIAS DEL LENGUAJE CORPORAL...

100

B. F. C. 13.

...EXPRESIÓN FACIAL...

...PATRONES DE HABLA...



Sugara au OB VIRTOR OF

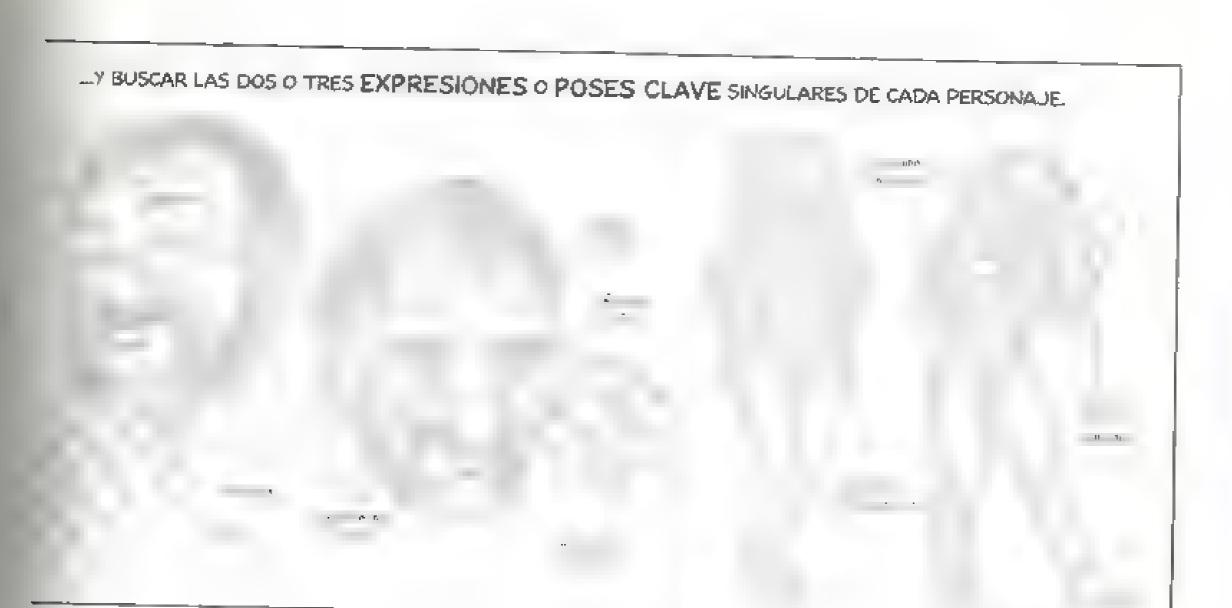
... Y OTRAS RAREZAS PERSONALES.

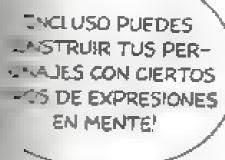
AQUÉ ES DONDE PUEDES TRAZAR EL MAPA DEL TERRITORIO EMOCIONAL DENTRO DEL CUAL ACTUA CADA PERSONAJE... 工业点 $\exp(-\epsilon_0) = 0.5$

the state of St

At proper

 $\pi^{\frac{1}{2}}(\mathcal{C}_{T}) = 0 \leq \varepsilon$







OJOS LIGERAMENTE BIZCOS PARA UN PERSONAJE LIGERA MENTE CHIFLADO, POR EJEMPLO,



O UN MONTÓN DE ARRUGAS HECHAS A MEDIDA PARA LAS MUE-CAS BURLONAS.



O UNA CORVA PERMA-NENTE PARA UNA PER-SONALIDAD GRUÑONA Y DERROTISTA



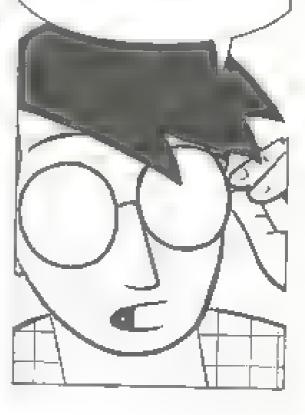
PARA PERSONAJES SECUNDARIOS QUE
SALEN SOLO UNA VEZ.



PERO LO PLANEES
HASTA EL ÚLTIMO
DETALLE O PREFIERAS
IMPROVISARLO, TU
OBJETIVO DEBERTA SER
EL MISMO...



...AVERIGUAR QUÉ HACE ÚNICO A CADA PER-SONAJE Y PONER ESAS CUALIDADES ANTES QUE NADA.







VIDA INTERIOR

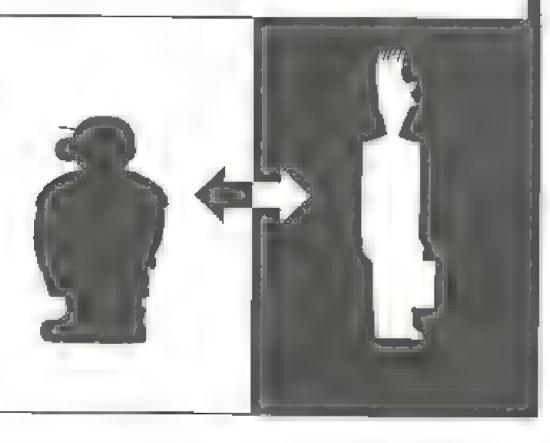
DISTINCIÓN VISUAL

RASGOS EXPRESIVOS

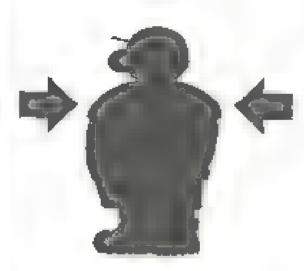


PLANTEAN DESA-

ASEGURARSE DE QUE CADA PERSONAJE TIENE UN TERRITORIO MENTAL, VISUAL Y COMPORTAMENTAL PROPIO, DESTACANDO LAS DIFERENCIAS ENTRE PERSONAJES...



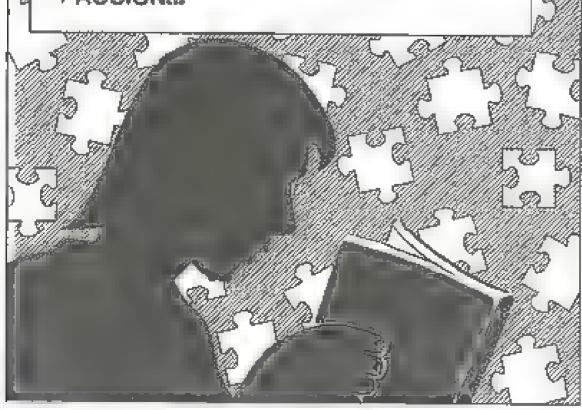
...Y UNIFICANDO EL ASPECTO Y EL SEN-TIMIENTO EN UNO SOLO.



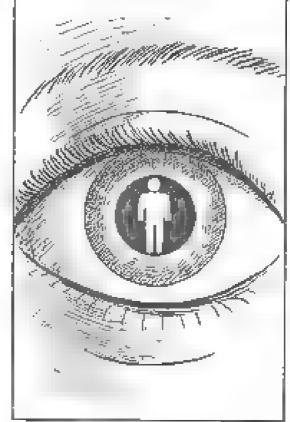
COMO LOS PLANE-TAS, QUE SE MANTIE-NEN APARTE EN SUS ÓRBITAS SEPARADAS PERO UNIDOS POR Lª GRAVEDAD.



EL LECTOR LLEGARÁ A CONOCER A TUS
PERSONAJES A TRAVÉS DE CENTENARES E
INCLUSO MILES DE VIÑETAS, A TRAVÉS DE
PEQUEÑOS FRAGMENTOS DE HABLA, VISIÓN
Y ACCIÓN...



...QUE PUEDEN SUMAR UNA SOLA ILUSIÓN CONTINUA DE VIDA HUMANA...



...SI ESOS FRAGMEN-TOS HACEN SU TRA-BAJO COHERENTE Y EFICAZMENTE DESDE EL PRINCIPIO HASTA EL FINAL



















- 28,

2. EXPRESIONES FACIALES



EN REALIDAD, ES UNA IMAGEN QUE NO TIENE NINGUNA EXPRESIÓN!

ES JNA CARA
EN LA GUE NINGUNO DE LOS MÚSCULOS FACIALES ESTÁN
S'ENDO UTILIZADOS,
SALVO TAL VEZ LOS
PÁRPADOS PARA
MANTENER ABIERTOS
LOS OJOS.



PUEDE QUE SEA LA EX-PRESIÓN MÁS COMÚN DE TODAS. LA GENTE LA USA A MENUDO, TODOS LOS DÍAS.

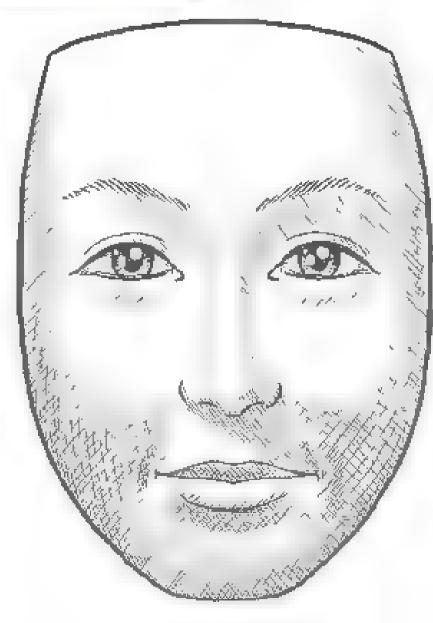


PERO CASI NUNCA LA VES DE FRENTE, ASÍ...



...PORQUE, TAN PRONTO
COMO LOS OJOS DE ESA
OTRA CARA SE ENCJENTRAN
CON LOS TUYOS, PROBABLEMENTE OBTENGAS UNA
REACCIÓN, Y RESPONDAS IGUALMENTE.





IDE HECHO, TU
PROP A EXPRESIÓN
PUEDE QUE YA SE HAYA
ABLANDADO UN POCE
SOLO POR M RAR ESTA
IMAGENÍ



- -S EXPRESIONES NO -- ALGO DE LO QUE - CAMOS PRESCIN-
- R FACILMENTE, COMO
- PALABRAS.



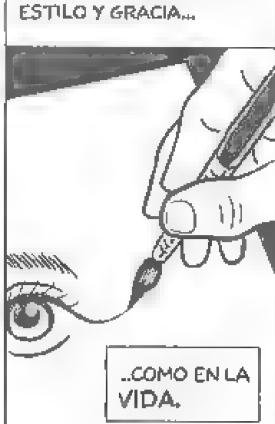
SON UNA FORMA COM-PULSIVA DE COMUNI-CACIÓN VISUAL QUE TODOS UTILIZAMOS.



TODOS SABEMOS CÓMO "LEERLAS" Y "ESCRIBIRLAS" CON NUESTRAS CARAS...



...PERO POCOS PODEMOS
REPRODUCIRLAS
CONSCIENTEMENTE EN
UN DIBUJO CON TANTO
ESTILO Y GRACIA...



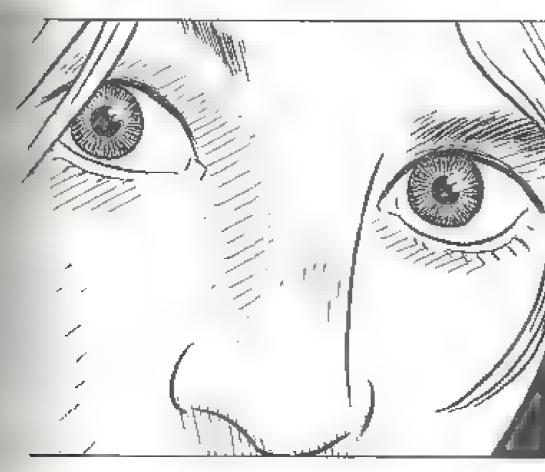
PERO, COMO DIBUJANTES
DE CÓMIC, TENEMOS QUE HACER EXACTAMENTE ESO SI QUEREMOS QUE LAS
EMOCIONES DE NUESTROS PERSONAJES
SE PERCIBAN EN LA PÁGINA.



CASI CUALQUIER HISTORIA PUEDE EVALUARSE POR SU CAPACIDAD PARA PROVOCAR EMOCIÓN EN EL LECTOR. AUNQUE LAS EMOCIONES NO SEAN SU OBJETIVO PRINCIPAL...



HAY UN CONDUCTO MÁS FUERTE PARA LAS EMO-ES DE TUS LECTORES QUE LAS EMOCIONES DE LOS ERSONAJES QUE CREAS PARA ELLOS.



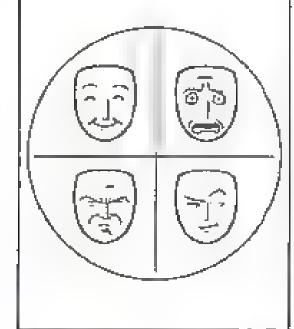
Y TENIENDO
EN CUENTA QUE NO
PUEDES DISPONER DE
CUATRO SENTIDOS,
ESPECIALMENTE EL
SONIDO...





DAR USO EN EL CÓMIC A LAS EXPRESIONES FACIALES EXIGE QUE AFRONTES CUATRO TEMAS:

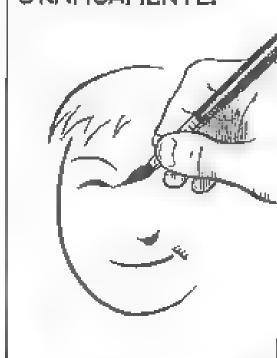
LAS DISTINTAS CLA-SES DE EXPRESIONES FAGIALES Y DE DÓNDE PROCEDEN.



CÓMO ESAS EXPRESIONES ESTAN FORMADAS POR LOS MÚSCULOS DE LA CARA.



LAS DIVERSAS ESTRATE-GIAS PARA REPRESEN-TAR ESAS EXPRESIONES GRÁFICAMENTE.



Y CÓMO LAS EXPRESIONES FACIALES FUNCIONALEN SECUENCIAS TIPO CÓMIC.



LA CARA HUMANA
PUEDE ADOPTAR TODO
TIPO DE FORMAS EN
EL TRANSCURSO DE
UN DÍA.

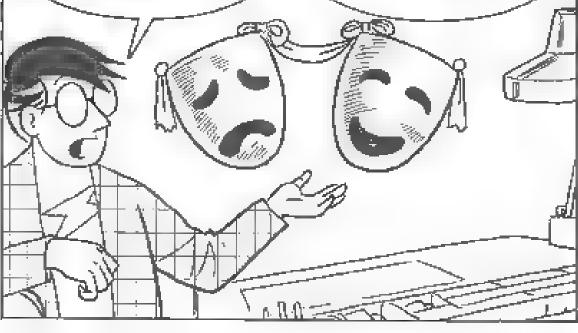
ALGUNAS INDI-CAN ESTADOS FÍSICOS COMO EL DOLOR O EL AGOTA-MIENTO.

OTRAS
TIENEN EL FIN
DE COMUNICARSE CON OTROS
DIRECTAMENTE.

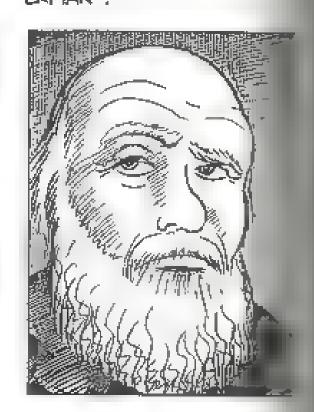


PERO LA PARTE
DEL LEÓN DEL PODER DE
LA CARA PARA CONMOVERNOS SE ENCUENTRA EN SU
CAPACIDAD PARA TRANSMITIR EMOCIONES
HUMANAS
BÁSICAS.

EL RESULTADO
DE ESOS PROCESOS
PUEDE SER DIVERSO Y
COMPLEJO, PERO EN
SU ORIGEN HAY UNOS
FUNDAMENTOS
SENCILLOS.



EN 1872, DARWIN ESCR BIO QUE ALGUNAS EXPRESIONS PUEDEN SER UNIVERSA-LES, UNA VISIÓN COMPAS DA POR EXPERTOS MODES EN EXPRESIONES COMO PAL EKMAN*.



ÉSTAS SON LAS EMOCIONES BÁSICAS QUE TO-DOS LOS SERES HUMANOS EXHIBEN, SIN MPORTAR LA CULTURA, EL IDIOMA O LA EDAD, UN PEQUEÑO PUÑADO DE EXPRESIONES "PURAS" DE LAS CUALES LAS DEMÁS SE DERIVAN.

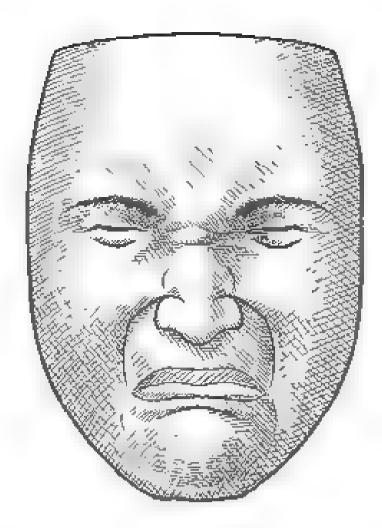


SON SEIS, PARA SER EXACTOS.





RABIA





DISGUSTO



MIEDO

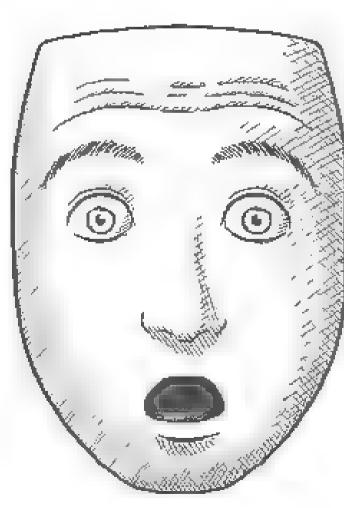


ALEGRÍA



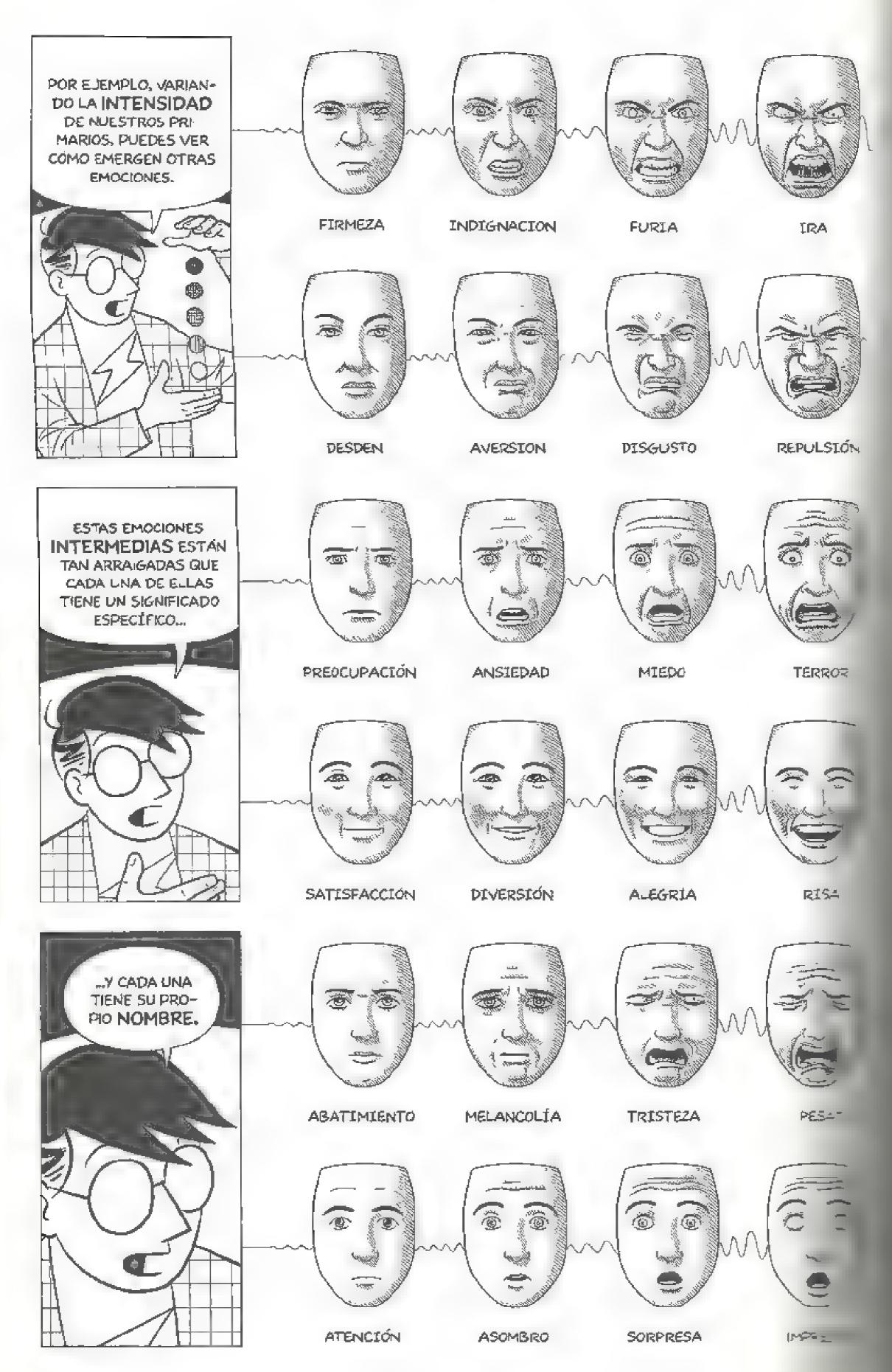


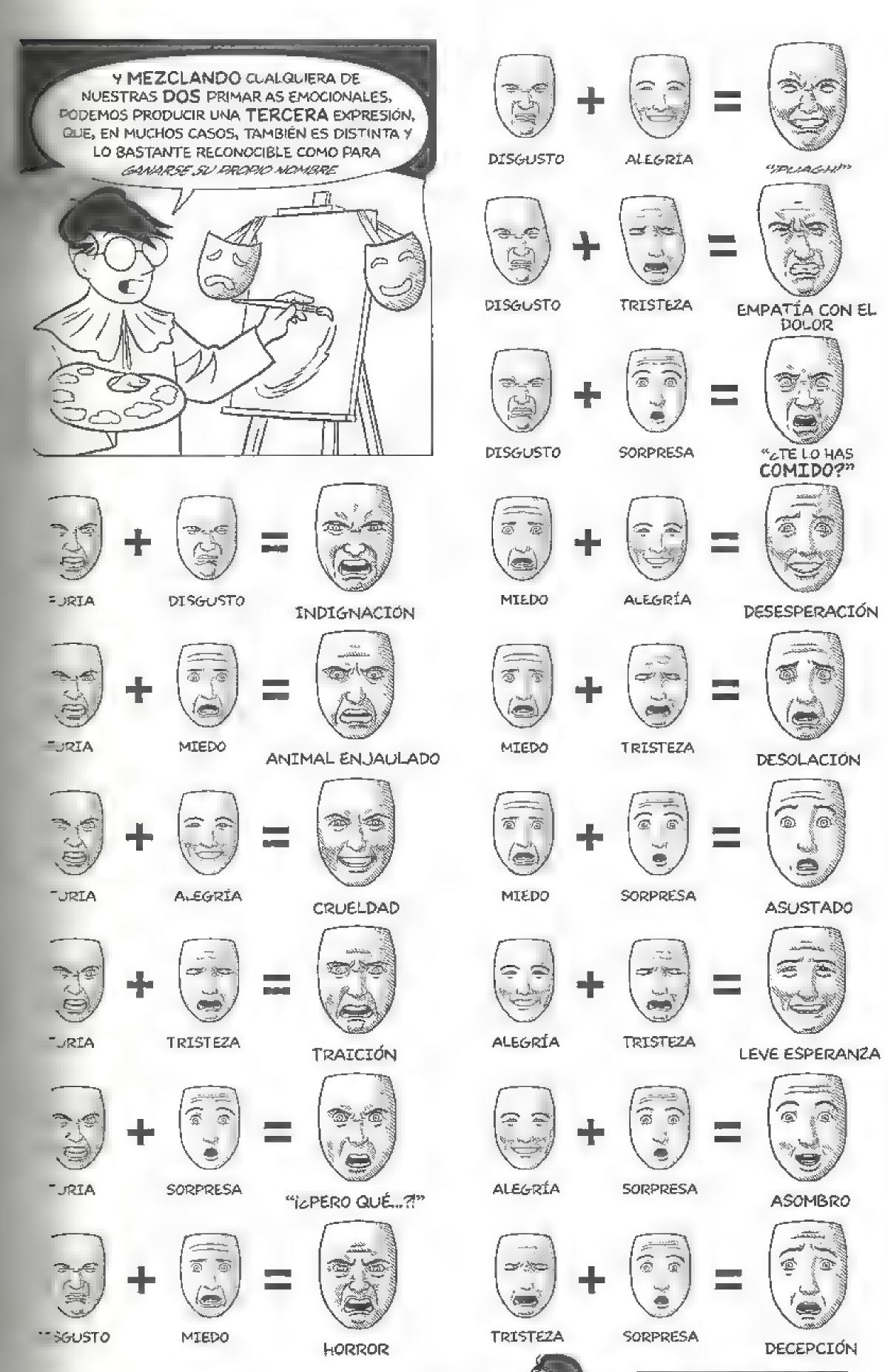
TRISTEZA



SORPRESA







WW





F (3)

DESCONCIERTO

BINACIONES DE TRES O MÁS...

DISGUSTO LEVE TRISTEZA LEVE

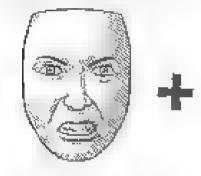








TRISTEZA FUERTE



FURIA MODERADA



ALEGRÍA MODERADA



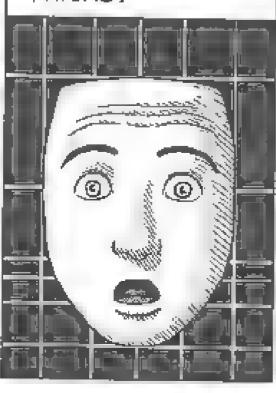
RECORDAR A UN SER GUERIDO FA-LLECIDO.



Y HAY OTROS FACTORES QUE PUEDEN ANADIR AÚN MÁS VARIEDAD.



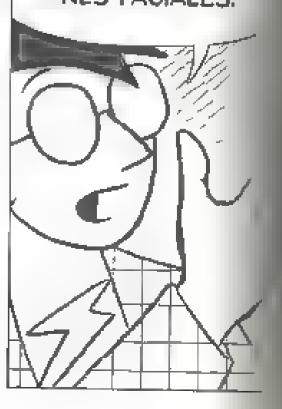
POR EJEMPLO, ¿HAS
OBSERVADO CÓMO
TODAS LAS CARAS QUE
GROTAN DE LOS PRIMARIOS EMOCIONALES SON
BÁSICAMENTE SIMÉTRICAS?

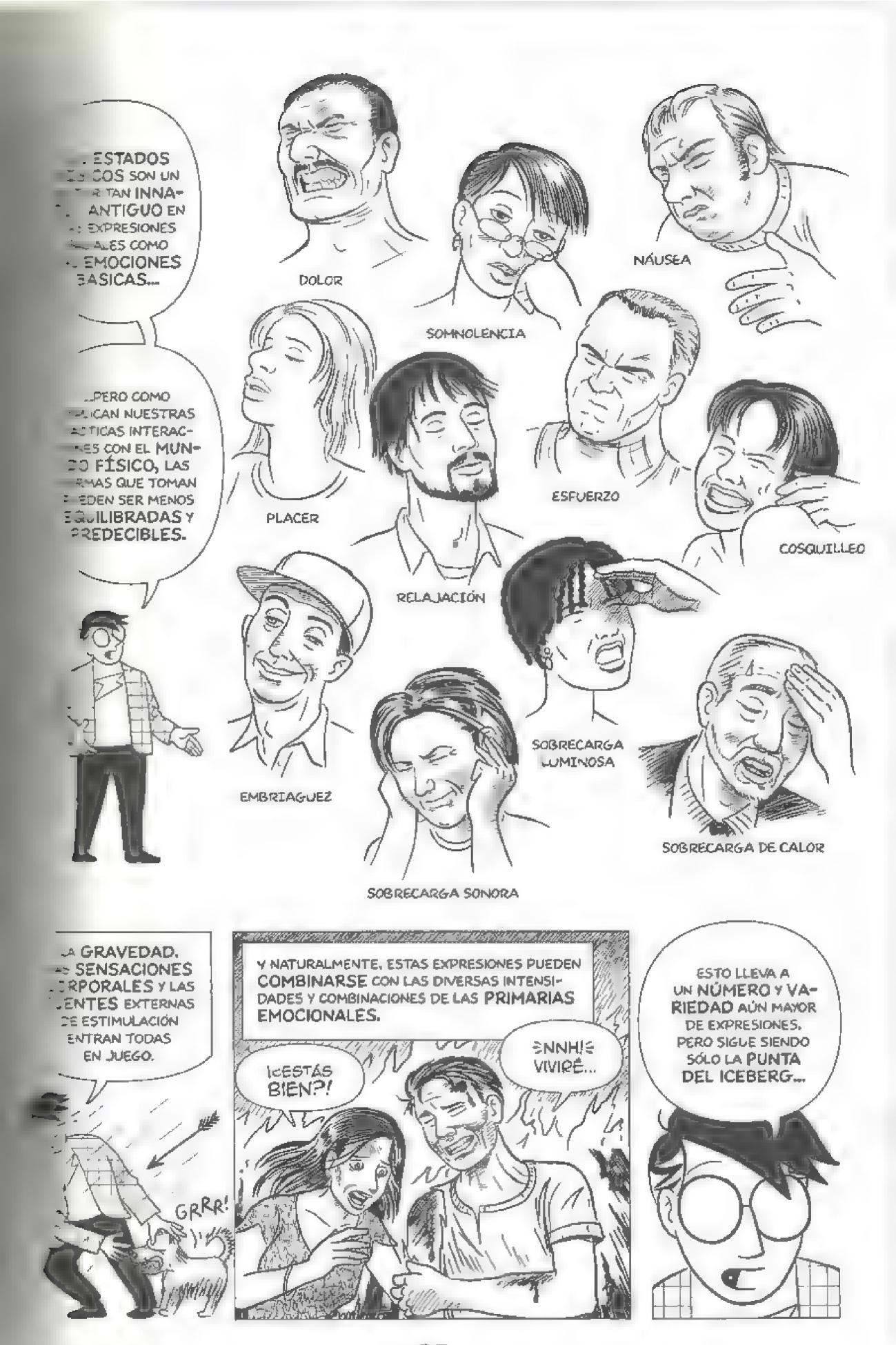


LA EMOCIÓN NO TIENE DIREC-CIÓN. VIENE DEL INTERIOR.



PERO HAY UN MUN-DO FUERA DE ESAS CARAS QUE TAMBIÉN DESEMPEÑA UN PAPEL EN LAS EXPRESIO-NES FACIALES.







...PORQUE CUANDO MEZCLAS TODAS

LAS FORMAS DIVERSAS EN QUE USAMOS NUESTRAS CARAS COMO UNA FORMA DE SEÑAL
DIRECTA ESPECIALIZADA...



...iNINGUN
SISTEMA DE ANALISIS
PUEDE NI EMPEZAR A
CATALOGAR TODOS
LOS TIPOS DE EXPRESIONES FACIALES QUE
TUS PERSONAJES PODRÍAN USAR!







A TODOS LOS EFECTOS, SON UN IDIOMA, AUNQUE UN IDIOMA HABLADO SÓLO EN PARTE BAJO NUES-TRO CONTROL CONSC ENTE.





EL GUIÑO.



SACAR LA LENGUA.



LA MIRADA DE "¡JO; MAMÁ...!"



PERO LA
MAYORÍA SON MÁS
SUTILES E IDIOSINCRÁTICOS, HECHOS
- MED DA DE PERSUNAS ESPECÍFICAS
- SITUACIONES
- SECÍFICAS, Y SUJETOS AL ESTILO
INDIVIDUAL DEL
REMITENTE.

DESCONFIANZA

QUE LAS EXPRESIONES EMOCIONALES BASICAS...



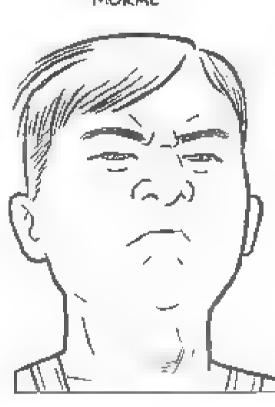
TIMIDEZ

AÑADIENDO LA POSICIÓN DE LA CABEZA Y LA DIRECCIÓN DE LA MIRADA

A LA MEZCLA, Y ACEPTANDO LA ASIMETRÍA, OBTIENEN MUCHA MÁS DIVERSIDAD



INDIGNACIÓN MORAL



...PERO TAMB ÉN SON MÁS DIFÍCILES DE CONCRETAR, O DE HACER UNIVERSALMENTE RECONOCIBLES, ASÍ QUE EL CONTEXTO IMPORTA A LA HORA DE SEPARAR POR EJEMPLO LA "SUPLICA" DE LA SIMPLE TRISTEZA O EL "ARREPENTIMIENTO" DEL OLVIDO.

SATISFACCIÓN



SÚPLICA



ARREPENTIMIENTO







PERO UNA VEZ ESOS RASGOS CLAVE ESTÁN EN SU SITIO, EL REMITENTE PUEDE INCLINAR ESA EXPRE-SIÓN EN VARIAS DIRECCIONES.

CUATRO VARIANTES DE DESCONFIANZA



MALTRATA A MI HIJA Y HARÉ QUE TE MATEN



VAMOS, ¿NO PRETENDERAS QUE ME CREA ESO?



SI TE VOLVEMOS A
PILLAR HACIENDO
LLAMADAS PERSONALES, ESTÁS
DESPEDIDO.



SÍ. ERFS UN MENTIROSO... IPERO ME GUSTA CÓMO MIENTES!

UN POCO DE EMOCIÓN, POR EJEMPLO COMO EL DISGUSTO, PUEDE ANADIRSE PARA DAR A LA DESCONFIANZA UN AIRE DESDEÑOSO.



PERO SI ESA EMOCIÓN SE CONVIERTE EN LA DECLARACIÓN VISUAL DOM NANTE DE LA CARA, LA EXPRESIÓN ACABA POR VERSE ALTERADA.



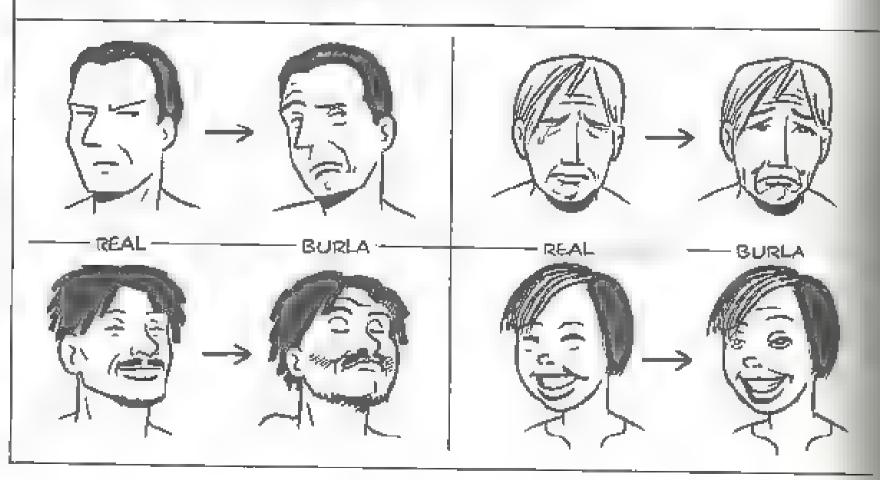
EN LA VIDA REAL,
CONSEGJIMOS ESTOS
EFECTOS PRECISOS
SIN UN CONOCIMIENTO
CONSCIENTE DE CÓMO



PERO DEBEMOS
ENTENDER A
CIERTO NIVEL CÓMO
CONSIGUEN NUESTRAS CARAS ESOS
ASPECTOS...



...PORQUE TAMBIÉN PODEMOS IMITAR CONSCIENTEMENTE CUALQUIERA DE ESTAS EXPRESIONES E INCLUSO ANADIR UN ELEMENTO DE ESTILIZACIÓN O EXAGERACIÓN PARA PRODUCIR UNA VERSIÓN BURLESCA DE CADA UNA.



ALGUNOS CASOS, UN INTENTO DE DEJAR DE CONTRAR EMOCIONES PUEDE SER UNO DE LOS FACTORES CLAVE QUE HAGAN RECONOCIBLE UNA EXPRESIÓN CAL DADA.



CHORNO:

-ADA DESVIADA, TEME-



RESENTIMIENTO:

MIRADA DESVIADA, FURIO-SA, BOCA CERRADA CON FUERZA DE HECHO, LA SOCIEDAD ADULTA DEPENDE, EN GRAN MEDIDA. DE LA SUPRESIÓN DE LAS EMOCIONES BÁSICAS. LAS FORMAS EN QUE LAS SUPRIMIMOS Y REDIRECCIONAMOS SON EL ORIGEN DE GRAN PARTE DE LA DIVERSIDAD Y PROFUNDIDAD DE NUESTRAS EXPRESIONES.



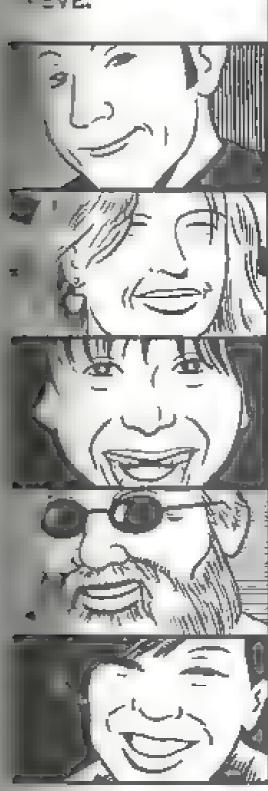
ALAS SONRISAS

LAS FOTOS Y CADA

A DE ELLAS TE PARE
LA TAN SINGULAR

MO UN COPO DE

EVE.



- DEBAJO DE TODAS
- LOS MISMOS
- CIPIOS BÁSIDS REPETIDOS UNA Y

COMO PARTE DE LA SO-CIEDAD HUMANA, TODOS QUEREMOS VER MÁS ALLÁ DE LAS CARAS DE LOS DEMÁS, A LA PERSO-NA INTERIOR.



"NECESITAMOS EN-TENDER QUE LA CARA HUMANA ÉS UNA ES-PECIE DE MÁQUINA, A PESAR DE SU BELLEZA Y SUTILEZA.



NO QUEREMOS DE-CONSTRUIRLOS HASTA EL PUNTO EN QUE LA CARA HUMANA PAREZ-CA UNA MÁQUINA.

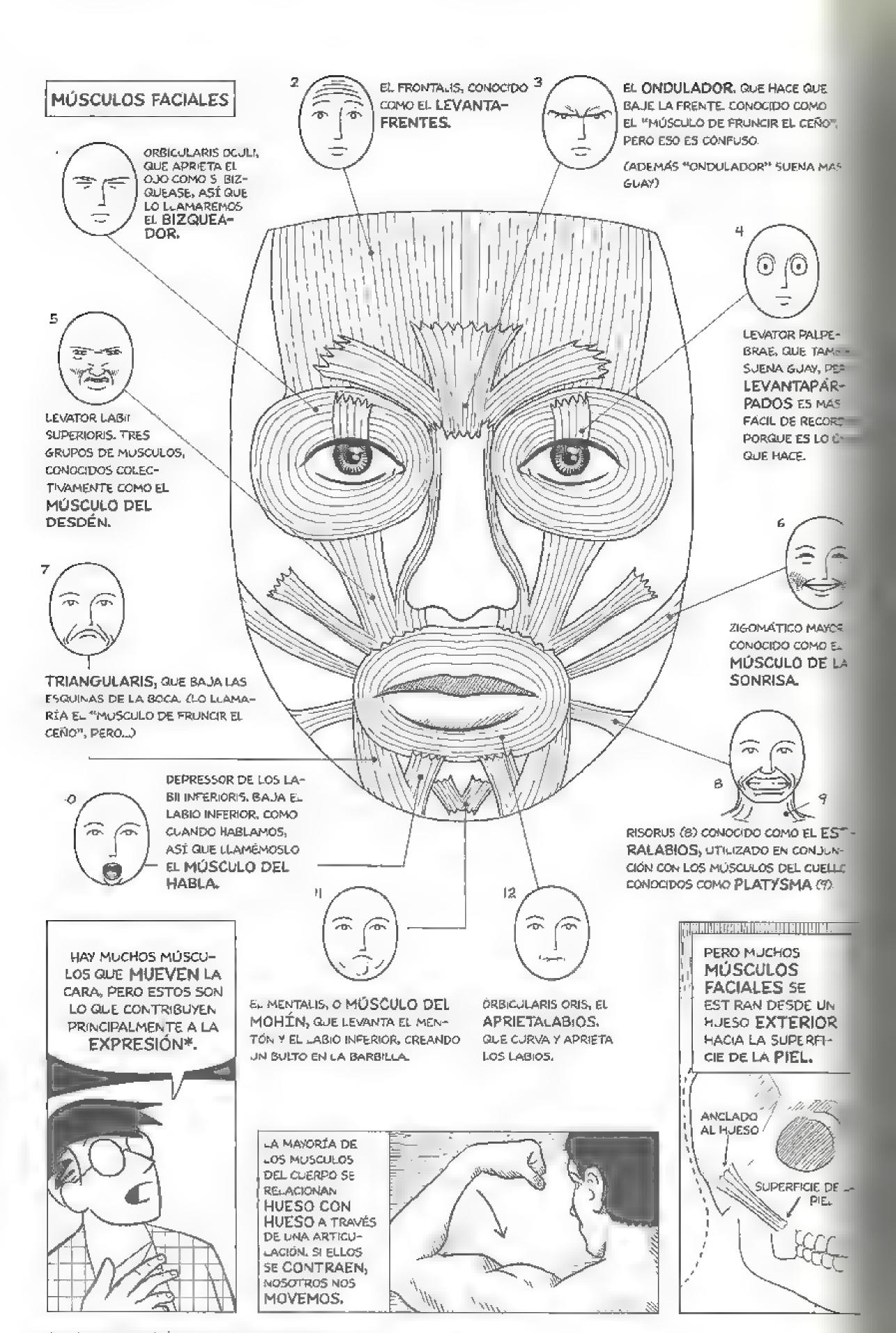


PERO COMO
DIBUJANTES QUE
CONFIAMOS EN REPRODUCIR ESAS PERSONALIDADES INTERNAS
EN LAS MENTES
DE NUESTROS
LECTORES.

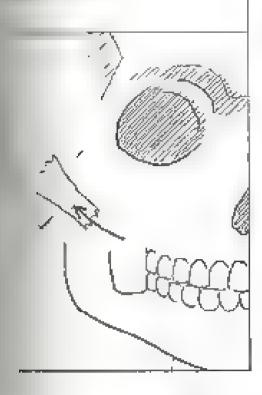


Y LA ÚNICA FORMA DE ENTENDER ESA MÁQUINA ES IR BAJO LA SUPERFICIE...





LANDO SONRÍES. TR EJEMPLO, EL EX-TEMO SUPERFICIAL E ESE MÚSCULO (Nº 6) ARRASTRADO -- A EL EXTREMO -NCLADO...



...TIRANDO DE LA PIEL DESDE DEBAJO HACIA EL HUESO DE LA MEJILLA DONDE SE HINCHA Y PRO-VOCA LAS ARRUGAS IRREGULARES QUE LLAMAMOS "HOYUELOS".



ECHA OTRO VISTAZO A NUESTROS PRIMARIOS EMO-CIONALES CON ESTOS MÚSCULOS EN MENTE.



LADOR MÁS

- TALABIOS FOR-. SEMBLANTE

LSG, MIENTRAS

LOS MUSCULOS JENOSO, DEL

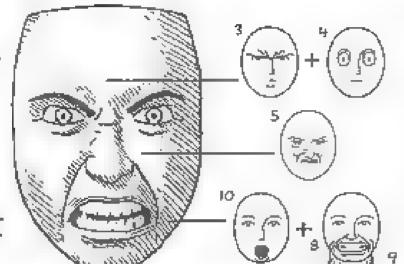
_ = > ESTIRALA-

RODUCEN LA

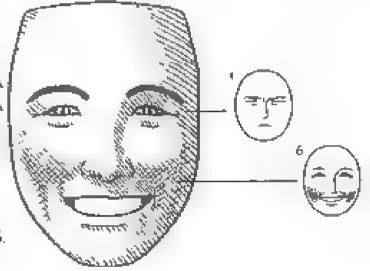
- "JADRADA DEL

-EDADOR ARRIN-

- 00.



EL MÚSCULO SON-RIENTE TIRA DEL EXTREMO DE LA BOCA HACIA ARRIBA Y HACIA FUERA, COMPRI-MIENDO MEJILLAS QUE, JUNTO CON EL BIZQUEADOR, PRO-DUCEN LOS OJOS DE ALEGRÍA ARQUEADOS.



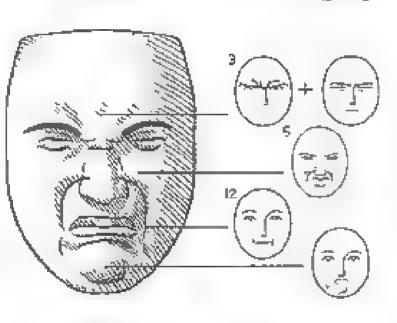
*USCULO ON--JOR MAS EL LEADOR APRIE-

TS OJOS EN

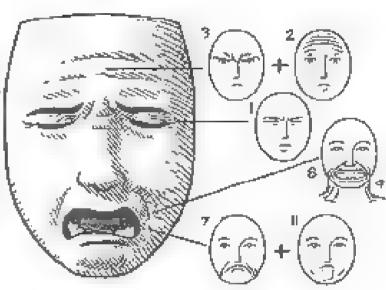
I TA AL REPUG-E OBJETO DE

" JA BOCA Y LA

UN, MIENTRAS C SE RETRAEN A - FS DE LOS MUS-Y ATHOM JEC ? -SDEN.



EL ONDULADOR Y EL LEVANTACEÑO LUCHAN SOBRE OJOS ENTRECE-RRADOS, M ENTRAS QUE LOS MUSCULOS ESTIRALABIOS, TRIAN-GULARIS Y DEL MOHÍN PRODUCEN LA FORMA DE "8" TUMBADO DE LA BOCA QUE LLORAL



DULADOR Y EL - A-CEJAS COM-

-- Y LEVANTAN TENTE SOBRE - ARPADOS

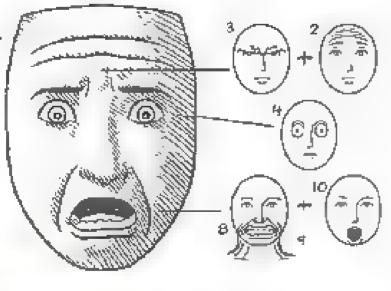
 OS DE OJOS IS DE MIEDO,

TRAS QUE LOS

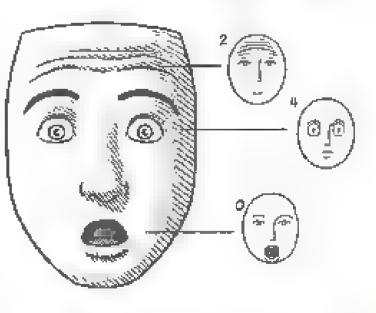
- NESTAN MUY PADOS HACIA

- * TREMOS Y

· '55.



EL LEVANTA-CEJAS TIRA DE LA PARTE SUPERIOR DEL ROS-TRO HACIA ARRIBA. SORPRENDIDO SOBRE LOS OJOS CON LOS PÁRPADOS ABIER-TOS DE PAR EN PAR, MIENTRAS QUE LA BOCA CAE ABIERTA, Y TODOS LOS DEMÁS MUSCULOS PERMANE-CEN INACTIVOS.



~ APRENDER ZE HAY BAJO -- PIEL, PUEDES * FTRAR MEJOR JUE ESTÁ OCU-BRIENDO EN -A SUPER-FICIE...



"y MOSTRAR A TUS LECTO-RES LO QUE ESTÁ PASANDO DENTRO DE LA MENTE DE TUS PERSONAJES





REALISMO.
REPRODUCIR LA
APAR ENCIA REALISTA
DE EXPRESIONES CON
TONOS Y DETALLES
REALISTAS.



SIMPLIFICACIÓN

LÍNEAS O FORMAS

BUSCAR UNAS POCAS

CLAVE QUE CLARAMEN-

TE TRANSMITEN UNA

EXAGERACIÓN.
AMPLIFICAR LOS RASGOS CLAVE QUE HACEN
QUE UNA EXPRES ÓN
SEA RECONOCIBLE.



SIMBOLISMO.

IMAGENES QUE DESCRIBEN EMOCIONES
SIMBÓLICAMENTE, EN
VEZ DE POR ANALOGÍA
AL MUNDO REAL.



Y PUEDES AFECTAR INDIRECTAMENTE A CÓMO LEE TU PÚBLICO UNA EXPRESIÓN POR SU CONTEXTO DENTRO DE UNA HISTORIA, O CÓMO SE EMPAREJA CON PALABRAS.



AL ELEG R UNA PERS-PECTIVA MÁS REALIS-TA, TAL VEZ NECESITES USAR MODELOS VI-VOS O REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS.



LOS AMIGOS Y LA FAMILIA PUEDEN SER ESPECIALMENTE UTILES CUANDO SE BUSCAN DETALLES REAL STAS.

POR SUPUESTO, PUEDE QUE TUS AMIGOS NO SEAN SIEMPRE GRANDES ACTORES...

...ASÍ QUE PREPARATE
PARA JSAR TU CONOCIMIENTO DE LA EXPRESIONES PARA SALVAR
LAS DIFERENCIAS
CUANDO SEA NECESAR.

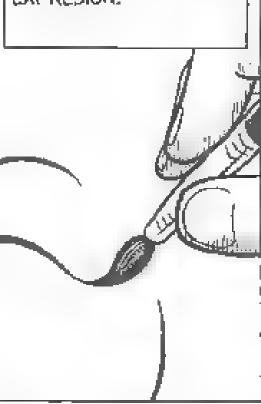




IPERO ASEGURATE
DE QUE NO EMPIEZAS
A DIBUJAR TODOS TUS
PERSONAJES PARECIDOS A TI!



LA SIMPLIFICACIÓN ES MUY EFICAZ CUANDO CAPTURA LOS RAS-GOS CLAVE DE UNA EXPRESION.



LJOS ARQUEA. · LAS MEJILLAS
-ADAS DE ALETIA, POR EJEMPLO.

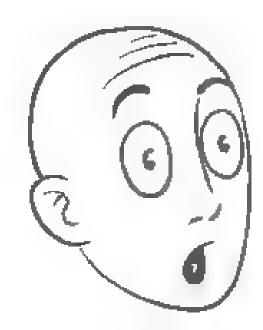
O LA FRENTE Y LA NA-RIZ CENUDAS, EL LABIO SUPERIOR CUADRADO Y EL MENTÓN ABULTADO DEL DISGUSTO.

O LAS CEJAS LEVAN-TADAS, LOS OJOS SALTONES Y LA MAN-DÍBULA CAÍDA DE LA SORPRESA...

...O COMO D FIERE DE LAS CEJAS TORTURA-DAS Y LA BOCA ESTI-RADA DEC MIEDO.









LA EXAGERACIÓN TOMA ESOS MISMOS RASGOS Y SENCILLAMENTE ESTIRA SUS EXTREMOS GEOMÉTRICOS.

- EL LLAS ABULTA-



UNA CARA TAN
CENUDA QUE CASI
DEJA DE EXISTIR...



UNA CABEZA QUE SE ESTIRA HASTA ALARGARSE...



OJOS LITERALMEN-TE "SALIÉNDOSE DE LAS CUENCAS..."





FURIOSO



ANSIOSO



ENLOQUECIDO



RENCOROSO



ABOCHORNADO



ORGULLOSO



BORRACHO



ENAMORADO



MUERTO



LAS EXPRESIONES SIMBOLICAS

NO SE BASAN EN UN ENTENDIMIENTO DE LAS EXPRESIONES FACIALES

PARA FUNCIONAR.

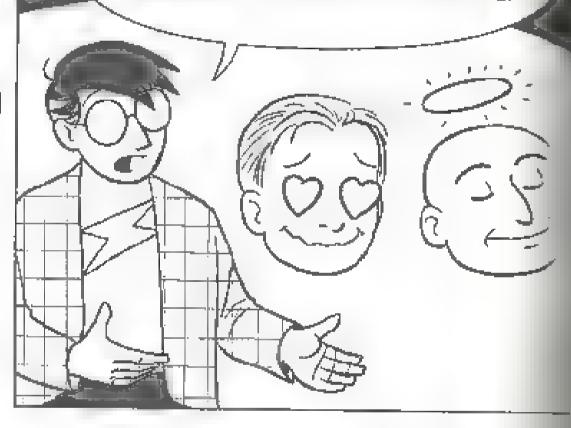
UN PAR DE SIMPLES GARABA-TOS SUELEN SER SUFICIENTES. ALGUNOS EMPIEZAN SU VIDA COMO SIMPLES DI-BUJOS DE REACCIONES FÍSICAS REALES COMO EL SUDOR...

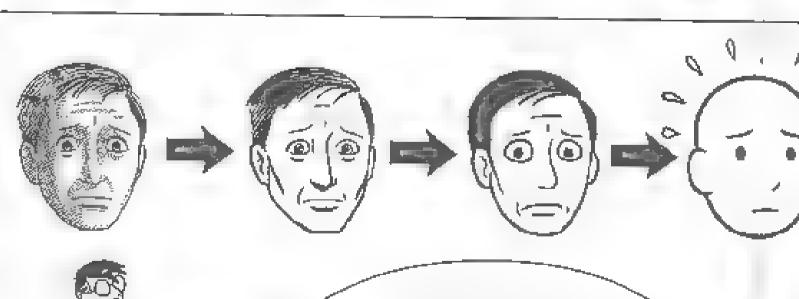


LY LUEGO DERIVAN
HACIA EL TERRITORIO
MÁS ABSTRACTO DE LOS
SÍMBOLOS PUROS.



OTROS SON ESTRICTAMENTE
METAFÓRICOS Y EXIGEN QUE TÚ Y TU
PÚBLICO "CONOZCÁIS EL CÓDIGO"
PARA QUE EL MENSAJE SE COMUNIQUE.





LAS EXPRESIONES
SIMBÓLICAS ESTÁN MÁS PRÓXIMAS
A LA PALABRA ESCR. TA EN EL
SENTIDO DE QUE SU SIGNIFICADO
ES FIJO SIN IMPORTAR CÓMO SE
REPRESENTEN...

...IGUAL QUE
UNA PALABRA SIGNEI
CA LO MISMO SIN IMPORTAR LA CALIGRAFÍA
O LA ELECCIÓN DE
FUENTE.

1050

Insion

nsiosi

rtusios:

PARECIDO

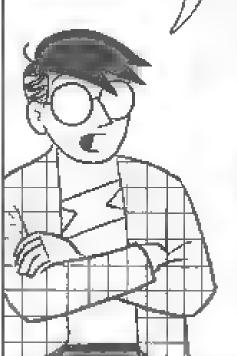
SIGNIFICADO



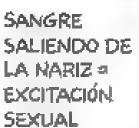
RECIENTEMENTE, ALGUNOS SÍMBOLOS DE LOS
CÓMICS JAPONESES,
COMO LA VENA QUE SE
ABULTA EN LA FRENTE, SE
HAN HECHO MÁS FAMILIARES EN LOS CÓMICS
EN LENGUA INGLESA...



"PERO OTROS SÍMBOLOS MANGA TODAVÍA PARECEN MUY EXTRAÑOS A LOS LECTORES OCCIDENTALES, ASÍ QUE ANTES DE USAR CUALQUIER SÍMBOLO, PLANTÉATE SI TUS LECTORES PUEDEN O NO DESCODIFICARLO.









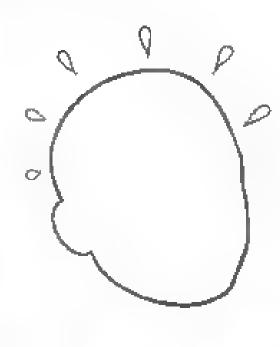
BURBUJA DE MOCOS SALIENDO DE LA NARIZ = DORMIDO

LOS SÍMBOLOS
SON UNA BUENA
FORMA DE TRANSMITIR UNA EXPRESIÓN,
SIN IMPORTAR TU
CAPACIDAD COMO
DIBUJANTE...





JNA CARA RODEADA DE PERLAS DE SUDOR SE LEE COMO ANSIOSA SIN IMPORTAR COMO SE DIBUJE...



PERO LA EXPRESIÓN

CUADA AÑADE UNA

ERZA Y PRECISIÓN

NO SE PUEDEN

SEGUIR DE OTRA



AL FINAL, LA MAYORÍA DE LOS D.BUJANTES DE CÓMICS INCORPORAN ALGO DE REALISMO, 5 MPLIFICACIÓN, EXAGERACIÓN Y SIMBOLISMO EN SUS ESTILOS...







UNA CARA COMO ÉSTA PODRÍA PARECER AMA-BLE Y POCO AMENAZA-DORA..

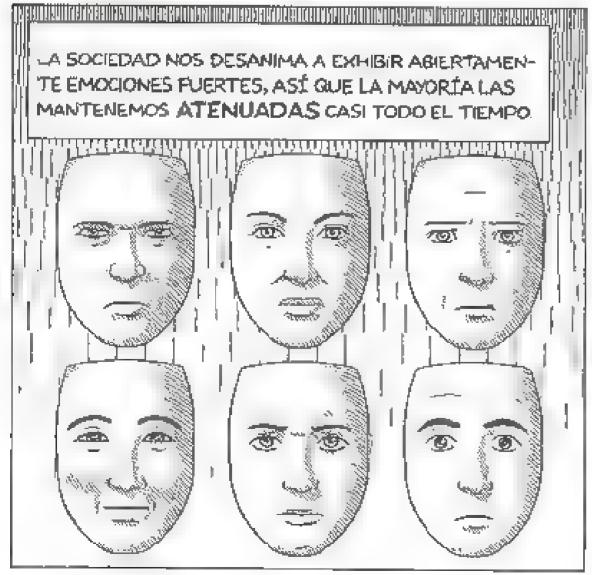




"PERO EN EL CON-TEXTO ADECUADO, INCLUSO LA SONRISA MÁS AMABLE PUEDE TRANSMITIR CRUELDAD.







COMO CRIATURAS SOCIALES, TUS LECTORES NOTARÁN PEQUEÑOS CAMBIOS DE EXPRESIÓN EN TUS PERSONAJES, IGUAL QUE TUS PERSONAJES OBSERVANDO CHOS CAMBIOS UNOS EN OTROS.



TRO NO SEAS DEMASIADO SUTIL! EN LA VIDA REAL. -CDEMOS COMUNICAR LA INTENSIDAD DE NUESTROS NTIM ENTOS A TRAVÉS DE LA INFLEXION VOCAL. ENTRAS QUE LAS EXPRESIONES DE NUESTRAS CARAS SE MANTIENEN BASTANTE APAGADAS...



...PERO EN EL CÓMIC. SÓLO PODEMOS APROXI-MARNOS AL SONIDO DE LAS VOCES...

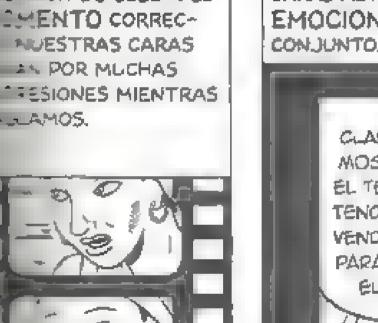


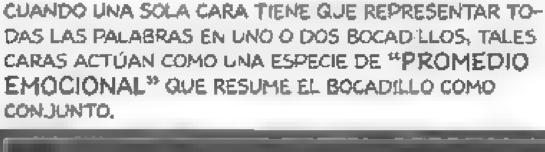
...Y LOS LECTORES NO M RAN DIRECTAMENTE A LAS CARAS DE TUS PERSONAJES MIENTRAS LEEN SUS PALABRAS...

...ASİ QUE TAL VEZ NECE-SITES SUB R EL VOLU-MEN EMOCIONAL DE ALGUNAS CARAS PARA COMPENSAR.



- EL R LA EXPRESIÓN - * ECTA PUEDE SER
- EST ON DE ELEGIR EL
- CMENTO CORREC-
- NUESTRAS CARAS
- JLAMOS.









LIDEDICAR UNA VINETA A CADA CAMBIO DE EMOCIÓN PODRÍA DARNOS LA INTENSIDAD QUE REQUIERE LA ESCENA.



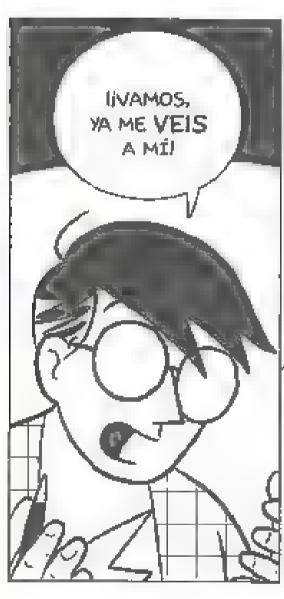




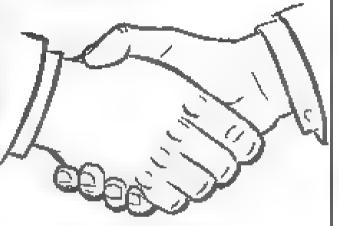






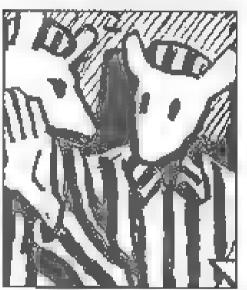


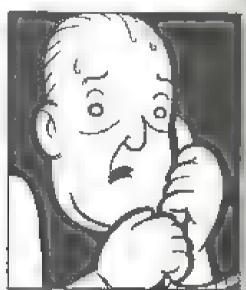
SÉ QUE PUEDO CONFIAR EN QUE RELLENÉIS LOS HUECOS EMOCIONALMEN*
TE. IGUAL QUE RELLENÁIS
LOS HUECOS ENTRE
VIÑETAS.



INCLUSO CON LOS
RASGOS MÍN MOS,
QUERRAS VERME COMO
LNA PERSONA, NO
SÓLO COMO UNA SERIE
DE DIBUJOS.

ALGUNOS DE LOS CÓMICS MÁS EMOCIONAL-MENTE COMPLEJOS DE LA HISTORIA HAN TENIDO PROTAGONISTAS CON UNA PALETA LIMI-TADA DE EXPRESIONES, PERO EN CONTEXTO, ESAS CARAS PARECEN TENER TANTO AMPLITUD COMO PROFUNDIDAD.





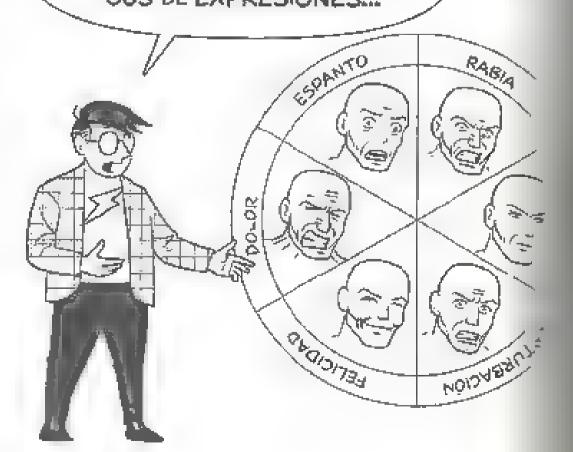
EL MAUS DE ART SPIEGELMAN (IZQUIERDA) SÓLO OFRECE UNAS POCAS EMOCIONES BÁSICAS, MIEN-TRAS QUE EL PERSONAJE JIMMY CORRIGAN DE CHRIS WARE SE AFERRA BÁSICAMENTE SÓLO A ÉSTA

LOS LECTORES PODRÍAN INCLUSO "VER" EXPRE-SIONES QUE NO ESTÁN, BASADAS ÚNICAMENTE EN LA HISTORIA Y EL TEXTO QUE LAS RODEAN.

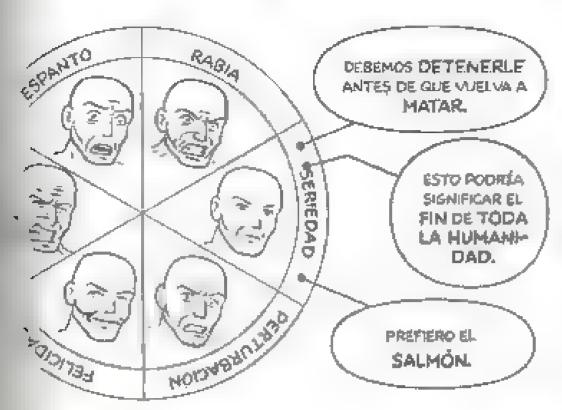




VIÑETAS DE JACK'S LUCK RUNS OUT, DE JASON LITTLE, UN CÓMIC CON CARAS IMPASIBLES TOMADAS DE NAIPES. PERO EN MUCHOS CÓMICS
POPULARES, LOS PERSONAJES
OFRECEN VARIOS TIPOS BÁSICOS DE EXPRESIONES...



QUE PUEDEN AJUSTARSE CON SUS RESPECTIVOS BOCADILLOS DE DIÁLOGO.

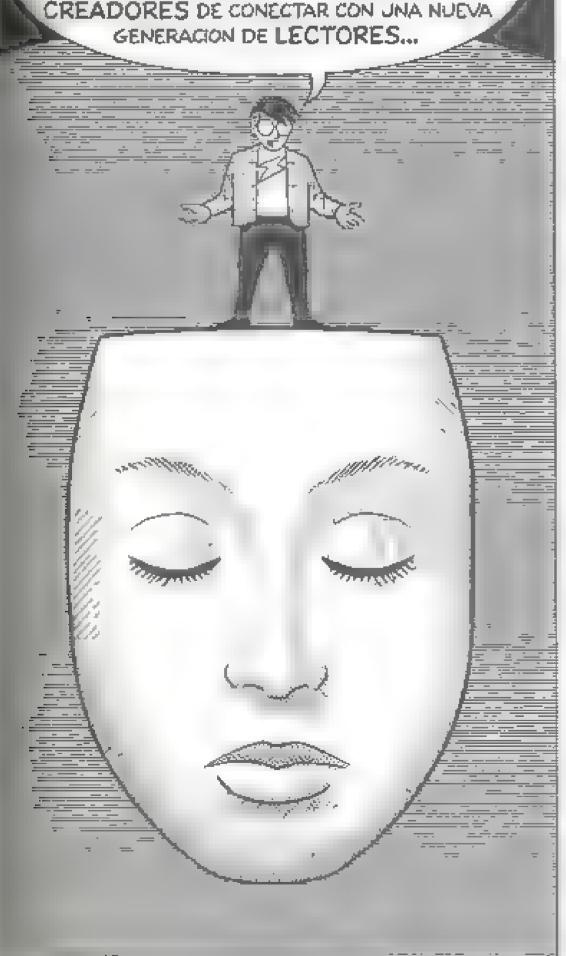




EN PARTE, PORGUE ENTENDER
MILES TE AYUDARÁ
A DIBUJAR UNAS
POCAS CON MAYOR
CONTROL Y PRECISIÓN.



PERO TAMBIÉN PORQUE LAS
EXPRESIONES FACIALES, EN PARTE COMO
CONSECUENCIA DE SU PAPEL TRADICIONALMENTE LIMITADO, PUEDEN REPRESENTAR UNA
DE LAS MAYORES RESERVAS DE POTENCIAL
DESAPROVECHADO DE LOS CÓMICS: UNA
PORTUNIDAD PARA UNA NUEVA GENERACIÓN DE
CREADORES DE CONECTAR CON UNA NUEVA
GENERACION DE LECTORES...



LES ENCUENTRAN EL TERRITORIO EMOCIO-NAL TAN ATRACTIVO COMO EL FÍSICO...



...Y QUE ESPERA-RÁN, AL MIRAR A LOS OJOS DE TUS PERSONAJES...



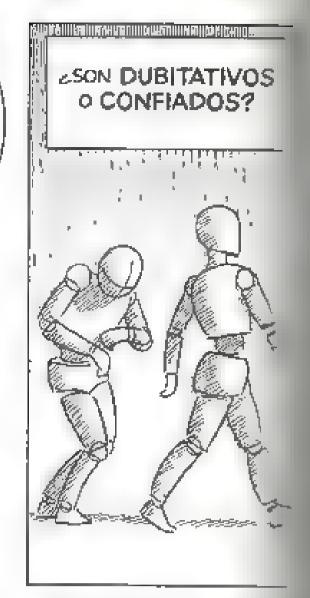
LENCONTRAR A UN SER HUMANO REAL DEVOLVIÉNDOTE LA MIRADA.

3. LENGUAJE CORPORAL.

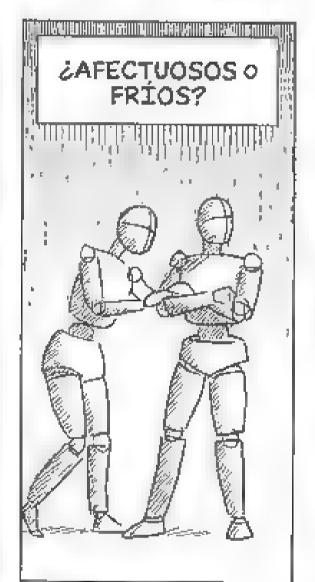


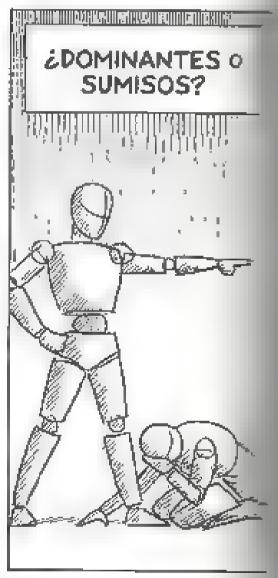
EL LENGUAJE
CORPORAL PUEDE DECIR
A LOS LECTORES QUIÉNES SON TUS PERSONAJES INCLUSO ANTES
DE QUE HABLEN.

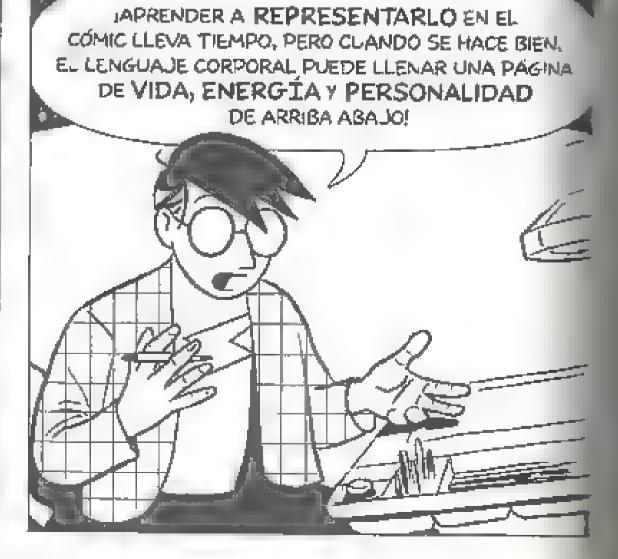










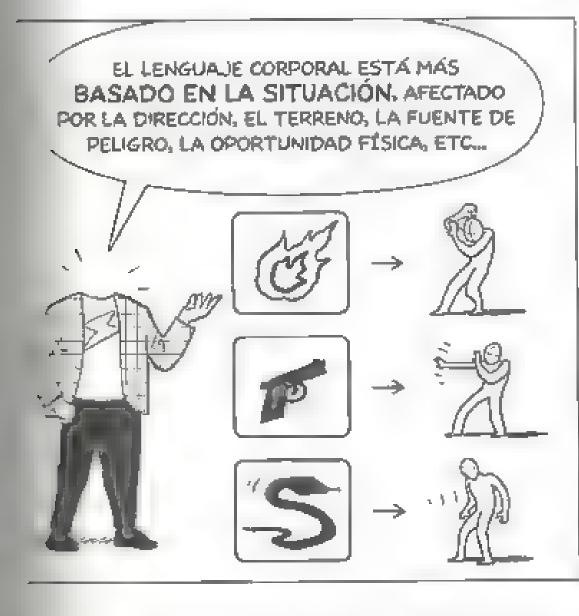


LAS EXPRESIONES FACIALES Y EL LENGUAJE
CORPORAL EXPRESAN
MUCHOS DE LOS MISMOS SENTIMIENTOS
Y A MENUDO TRABAJAN
JUNTOS...









LA GRAVEDAD QUE LAS EXPRESIONES FACIALES...

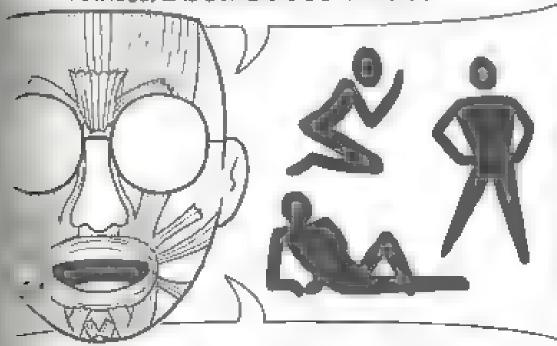
EL LENGUAJE CORPORAL

ESTA MAS ATADO POR

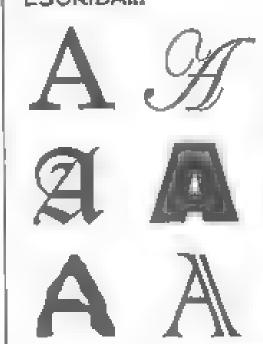
...Y LAS ACTIVIDADES
COTIDIANAS TIENDEN A
SEPARAR ENTRE LO QUE
HACEMOS EN EL EXTERIOR Y LO QUE SENTIMOS
EN EL INTERIOR.



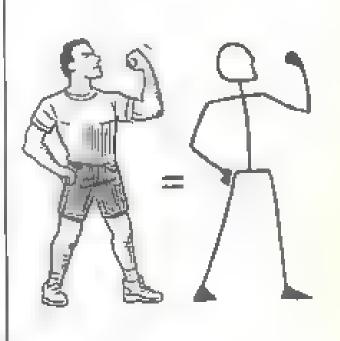
LAS EXPRESIONES FACIALES ESTÁN MÁS ORIENTA-LAS A SUPERFICIE, SE VEN MÁS AFECTADA POR LOS MATICES, LAS SOMBRAS DE LA PIEL, ETC...



...MIENTRAS QUE EL LENGUAJE CORPORAL ESTÁ MÁS BASADO EN LA SILUETA. SE TRATA DE CÓMO NUESTRAS EXTREMIDADES. MANOS Y CABEZA SE POSICIONAN. EN EL LENGUAJE
CORPORAL HAY UNA
ESPECIE DE CALIGRAFÍA, IGUAL QUE
UNA "A" ES UNA "A"
NO IMPORTA COMO SE
ESCRIBA...

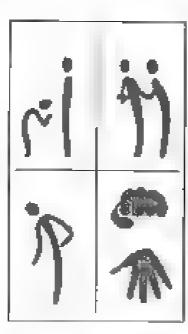


TAMBIÉN LOS GES-TOS Y LAS POSES COMUNICAN SU SIGNI-FICADO SIN IMPORTAR CÓMO SE DIBUJEN.



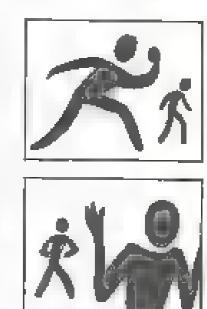
IGUAL QUE LAS EXPRESIONES FACIALES, DOM NAR EL LENGUAJE CORPORAL
EN EL CÓMIC SIGN FICA ABORDAR CLATRO TEMAS: LAS DIVERSAS CLASES DE SENALES CORPORALES, LA
ANATOMÍA SUBVACENTE A ELLAS, LAS ESTRATEGIAS PARA DIBUJAR TALES POSES Y CÓMO EL LENGUAJE
CORPORAL FUNCIONA EN SECUENCIAS DE CÓMIC.











AL CONTRARIO

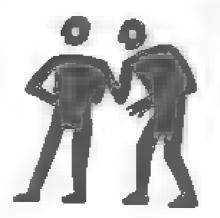
GUE LAS EXPRESIONES FACIALES,
NO HAY POSES
CORPORALES
"PRIMARIAS"
DE LAS CUALES
DERIVEN TODAS
LAS DEMÁS.

PERO HAY
UNAS POCAS
RELACIONES
BASICAS ENTRE
NUESTRAS ACCIONES FÍSICAS Y LOS
MENSAJES GJE
TRANSMITEN, GJE
AFLORAN
A MENUDO.





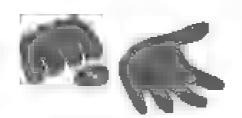
ELEVACION Y ESTATUS



DISTANCIA Y RELACIONES



DESCONTENTO

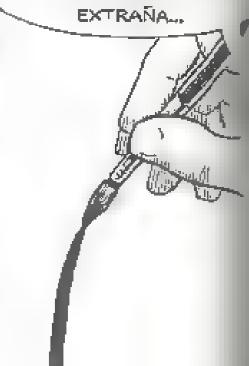


GESTUALIDAD Y COMUNICACIÓN

EN EL CORAZÓN DE CADA UNA DE ESTAS RELACIONES HAY UNA SENCILLA PROPOSICIÓN DE ESPACIO Y GEO-METRÍA.

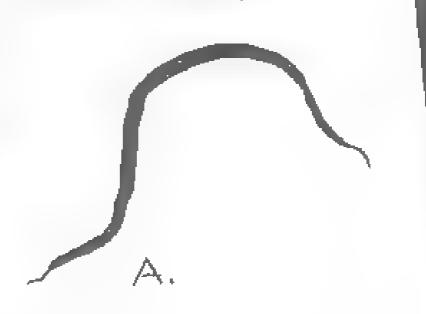


POR EJEMPLO, SI HICIE-RA DOS TRAZOS CON EL PINCEL Y TE PREGUN-TARA CUÁL PARECE MÁS "ORGULLOSO". PODRÍAS PENSAR QUE ES UNA PREGUNTA EXTRAÑA...



L.PERO CON LÍNEAS COMO ÉSTAS, NO TENDRÍAS NINGÚN PROBLEMA EN ADIVINAR EN CUÁL ESTABA PENSANDO.

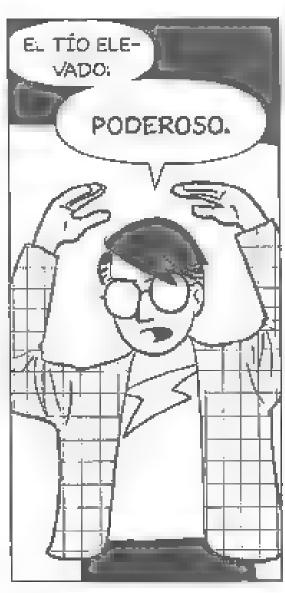
AGUÉ ESTÁ FUNCIONANDO TU ENTENDIMIENTO DE LA ELE-VACIÓN Y EL ESTATUS.



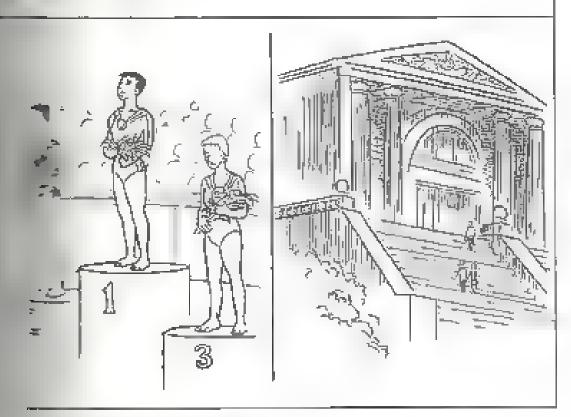
B.







TICEDA DE NUESTROS VIEJOS INSTINTOS MAMÍFE-LS DE COMBATE O DEL ARQUET PO PADRE/H JO, LA TRA DE LA ALTURA COMO PODER TODAVÍA PUEDE TRSE EN TODO, DESDE LAS CEREMONIAS HASTA LA BUITECTURA.















TAMBIÉN NOS "ERGUIMOS" DE MU-CHAS FORMAS.





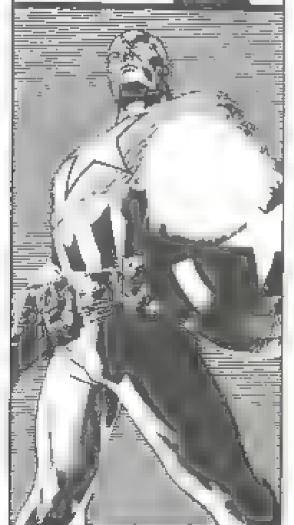






UNA POSTURA EN-HIESTA, COMO LA QUE SE SUELE MOSTRAR EN LOS CÓMICS DE SUPERHÉROES, CO-MUNICA FUERZA Y CONFIANZA AL SER **SIMBÓLICAMENTE** MÁS ALTO.





IGUALMENTE, UNA POSTURA DOBLADA, AGACHADA, SE IDENTIFICA CON LOS DÉBILES Y DESPOSETDOS, Y SE VE FRE-CUENTE MENTE EN PROTAGONISTAS DEL CÓMIX UNDERGROUND, AUTOBIOGRÁFICO Y ALTERNATIVO. CATDO - ENCORVADO MANOS PASINAS



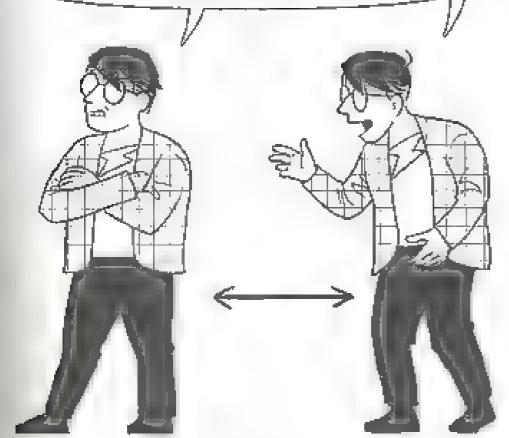
O FUERA DE LA

VISTA

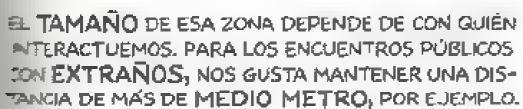
SIN PALABRAS. SEGURO QUE TODAVÍA PUEDES "OÍR" LA DIFERENCIA.















Y EN RELACIONES ENTIMAS CON AMI-GOS Y FAMILIA, LA DURBUJA SE ENCOGE O ESTALLA.



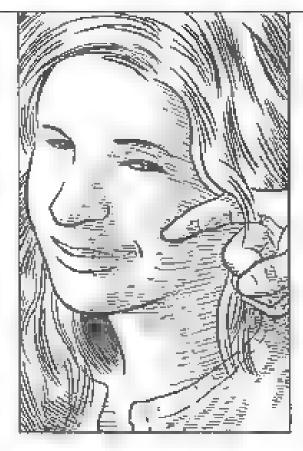


SÓLO JNOS POCOS SERES AMADOS PUEDEN INVADIR LA ZONA DE CONTACTO FÍSICO, PERO HAY CENTENARES DE FORMAS EN QUE PUEDEN HACERLO, Y ESO DA A LOS DIBUJANTES CENTENARES DE FORMAS DE MOSTRAR LA INTIMIDAD, ADEMÁS DE ABRAZARSE Y BESARSE (O PRACTICAR EL SEXO, SI ES ESA CLASE DE CÓMIC).





. EL MÁTRICO DE LA PROGRATO DO LE PARA DÁTO DO DESTRUTO DA PARA ESTADO DA DOS COMENCOS.





NAMEDIA PROPERTIE DE LA PROPE

DE LA MISMA MANERA, HAY CENTENARES DE FORMAS DE MOSTRAR CÓMO UN PERSONAJE SE **RESISTE** A LA INTIMIDAD CON OTRO, A TRAVÉS DE LAS FORMAS EN QUE SE DAN LA VUELTA, RETROCEDEN, EVITAN SUS OJOS O LEVANTAN "BARRERAS" PARA CREAR DISTANCIAS SIMBÓL CAS O INCLUSO L. TERALES.







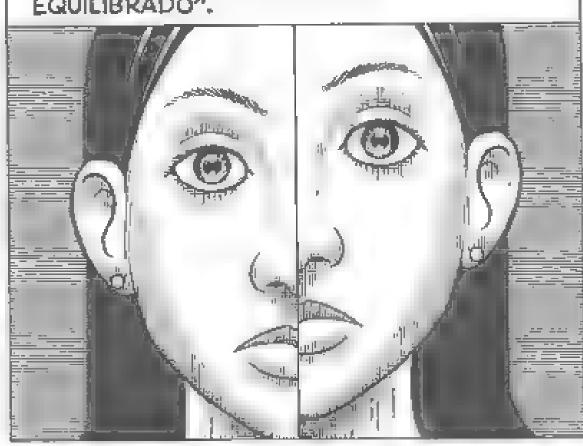


LAS RELACIONES QUE SE TE
OCURRAN PARA TUS PERSONAJES PUEDEN
TENER UN EFECTO PODEROSO SOBRE LAS
RELACIONES QUE TUS PERSONAJES TIENEN
SOBRE TUS LECTORES.





TAL VEZ PORQUE LA SIMETRÍA ES EL ORDEN NATURAL DE LAS COSAS, TENDEMOS A REACCIONAR A SENTI-MIENTOS DE DESCONTENTO IMITANDO CON NUESTROS CUERPOS QUE ALGO ESTÁ FIGURADAMENTE "DES-EQUILIBRADO".





















E INCLUSO POSES OSTEN-SIBLEMENTE DESEQUILI-BRADAS NO TIENEN POR QUÉ PARECER DEBILES SI SE MANTIENE EL CON-TACTO OCULAR.



TALES COMBINACIONES
TIENEN UN REGUSTO
A REBELDÍA, UNA
ESPECIE DE MIRADA DE
"SÍ, ESTOY INCLINADO;
¿QUÉ VAS A HACER AL
RESPECTO?", SIMILAR
A LAS EXPRESIONES DE
DESCONFIANZA.



PERO EN GENERAL, SI QUIERES ADOPTAR UNA POSE TRANQU LA Y CON-FIADA E INTRODUCIR UN POCO DE INQUIETUD...



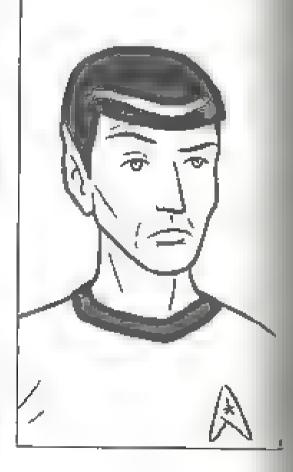
...AÑADIR UN PEQUEÑO DESEQUILIBRIO ES UNA BUENA FORMA DE HACERLO.



ESTEMOS MOSTRANDO
NUESTROS SENTIMIENTOS O COMUNICANDO
NUESTRAS OPINIONES,
EL DESEQUILIBRIO ESTÁ EN
TODAS PARTES. INCLINAMOS
LA CABEZA ANTE PROBLEMAS SIN



...ARQUEAMOS UNA CEJA ANTE PERTURBACIONES EN EL ORDEN NATURAL...



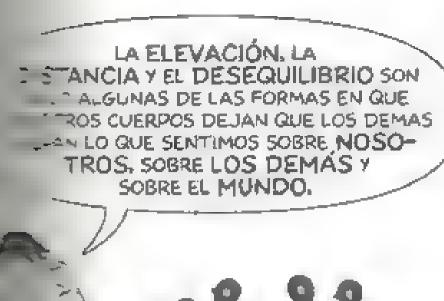
...INCLUSO HACEMOS

QUE NUESTRO CUERPO ENTERO CASI SE
CAIGA...



PARA MOSTRAR LOS
DESEQUILIBRIOS QUE
VEMOS EN NOSOTROS MISMOS...

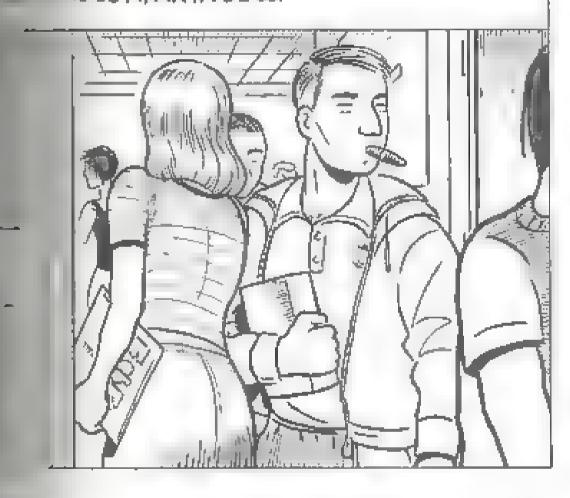




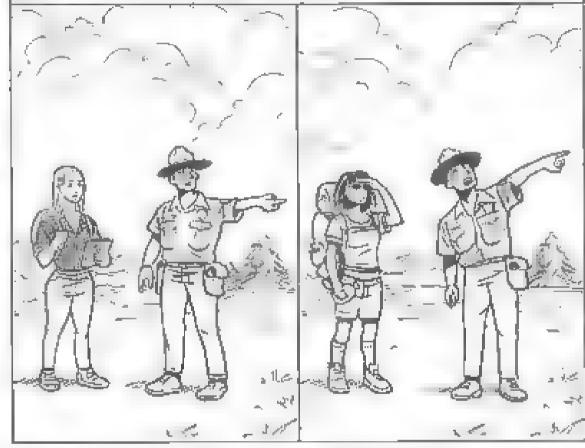




SCONOCIDO EN UNA PERSONA SE VUELVE HACIA SCONOCIDO EN UNA PUERTA ESTRECHA MIENTRAS TRO SE APARTA DE ÉL.



LA FORMA EN QUE APUNTAMOS HACIA ARRIBA CUANDO APUNTAMOS A ALGO QUE ESTÁ MÁS LEJOS, COMO SI DISPARÁSEMOS UNA FLECHA.



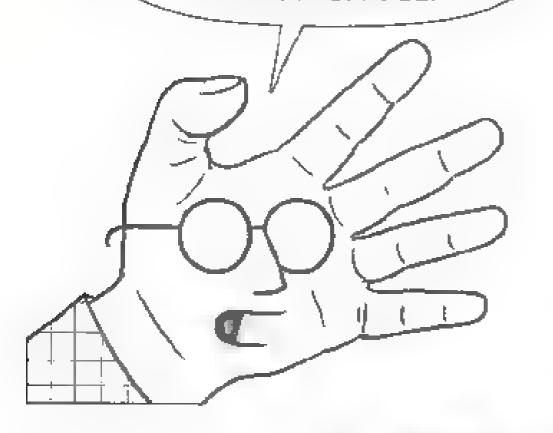
PORMA EN QUE INDICAMOS NUESTRO INTERÉS POR LANOS TIPOS DE TENTATIVAS Y NUESTRO DESINTE-



LA FORMA EN QUE ESPERAMOS A UN COMPAÑERO DE TRABAJO COMPARADO CON CÓMO ESPERAMOS A ALGUIEN A GLIEN AMAMOS.



LAS MANOS DESEMPEÑAN UN PAPEL IMPORTANTE EN NUESTRO LENGUAJE CORPORAL, PERO AL CONTRARIO QUE LAS POSTURAS DE CUERPO ENTERO. TIENDEN A ESPECIALIZARSE EN MENSAJES MUY DELIBERADOS.



ALGUNOS TOMAN LA FORMA DE SÉMBOLOS CON SIGNIFICADO FIJO, COMO UN LENGUAJE DE SIGNOS INFORMAL.

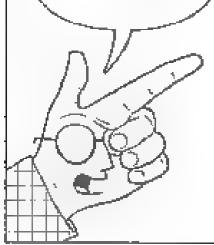


...Y, COMO CON CUALQUIER LEN-GUAJE, TALES SIGNOS PUEDEN ESTAR SOMETIDOS A DIFERENCIAS REGIONALES. ASÍ QUE CONOCE A TU PUBLICO ANTES DE USARLOS EN TUS CÓMICS.



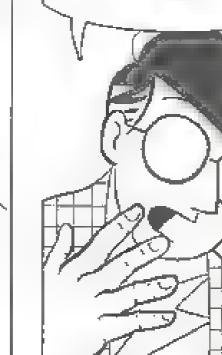












LAS MANOS TAMBIÉN

AMPLIFICAN EL TIPO DE

RELACIONES ESPA-

CIALES QUE COMEN-

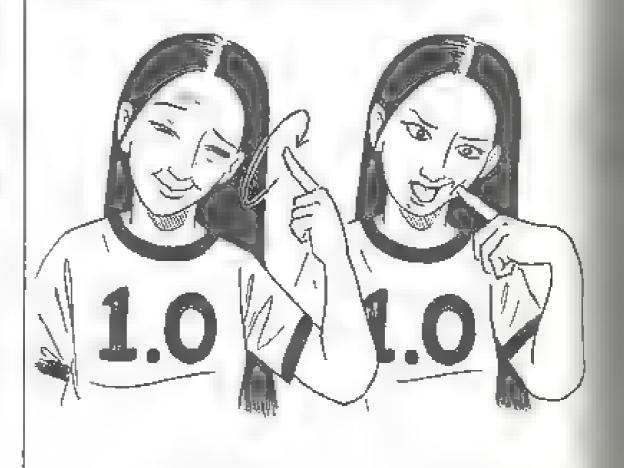
TAMOS EN LAS ULTIMAS

PAG.NAS.

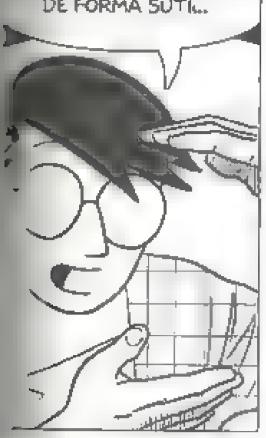
EL CONTACTO CON LAS MANOS DE ALGUIEN, POR EJEMPLO, ES UN PASO CLAVE QUE SE DA PARA SAL-VAR DISTANCIAS CON LA ESPERANZA DE OBTENER



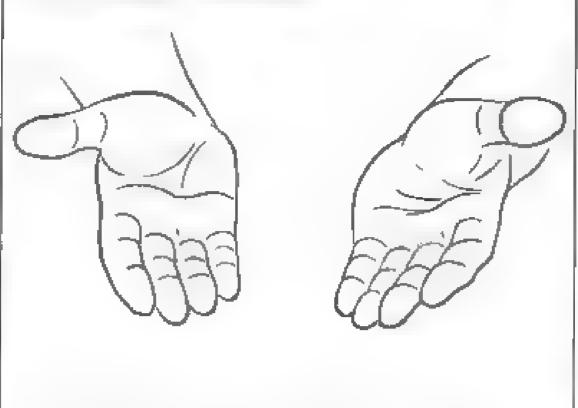
...Y MUCHAS SEÑALES DE DESEQUILIBRIO PUEDEN INCORPORAR SEÑALES CON LA MANO.



AS MANOS PUEDEN
AR INDICACIONES DE
ATURA PARA DAR COTRIA LO GUE DECIMOS
DE FORMA SUTIL.



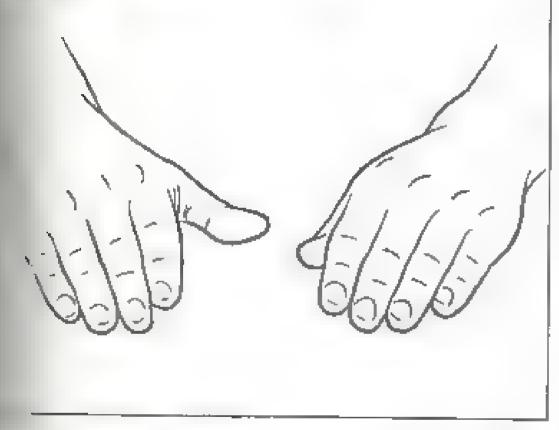
LOS POLÍTICOS. LOS VENDEDORES DE COCHES Y LOS MENTIROSOS PROFESIONALES TE DIRAN QUE UN GESTO CON LAS PALMAS LEVANTADAS PUEDE HACER QUE UNA AFIRMACIÓN PAREZCA MÁS AMISTOSA, INOFENSIVA Y SINCERA.



UNA PALMA VUELTA HA-CIA ARR BA DESCIEN-DE SIMBÓLICAMENTE AL HABLANTE, COLOCAN-DOLE A MERCED DE LOS OYENTES.



CONTRASTE, UNA PALMA VUELTA HACIA ABAJO ELEVA SIMBOLICAMENTE AL HABLANTE, AFIRMANDO LUTORIDAD, PODER Y CONTROL SOBRE LOS EMAS...



TO MANTIENE EL CONTROL SOBRE UN NIÑO.



LAS MANOS TIENEN
MUCHA IMPORTANCIA
EN CÓMO NOS COMUNICAMOS UNOS CON
OTROS. SI NUESTROS
PERSONAJES REFLEJAN ESO...



*NTONCES LAS MA
S PUEDEN SER MUY

ORTANTES EN CÓMO

E COMUNICAS CON TUS

LECTORES.

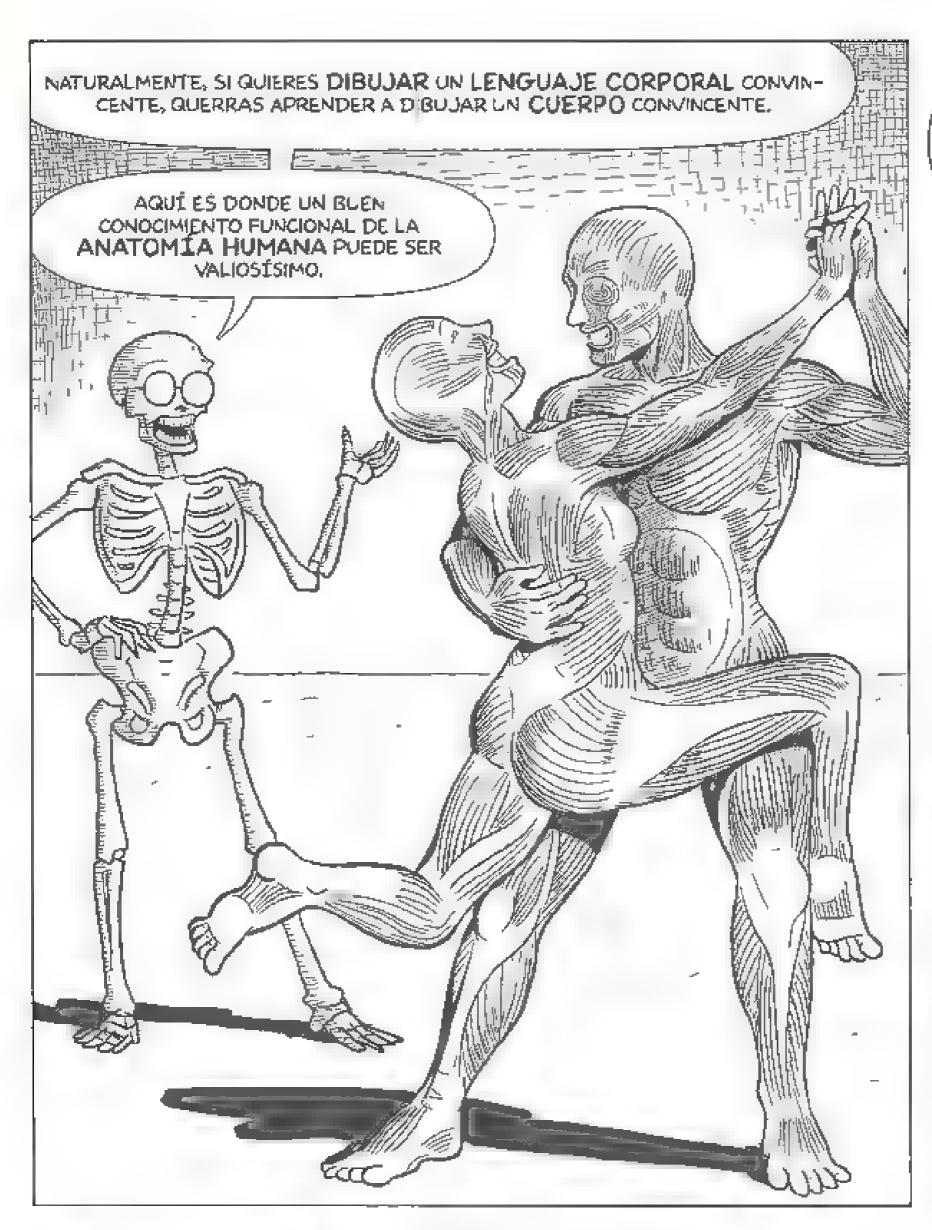


LO QUE QUIERO DECIR? LE PARECE RAZONABLE?





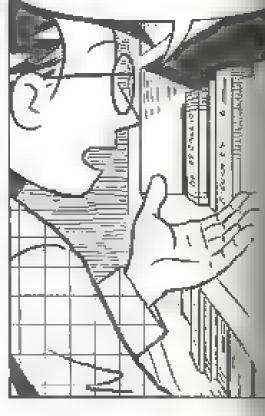
GUE SEPAS
GUE NO LO VOY A
REPETIR



NO VOY A
ENSAYAR UN CURSO
COMPLETO DE ANATOMÍA Y DIBUJO
DE FIGURAS
AQUÍ.

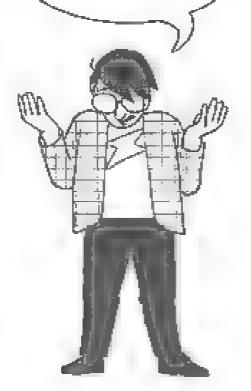


HAY ALGUNOS
LIBROS BUENOS
SOBRE EL TEMA, QUE
MENCIONO EN LA
BIBLIOGRAFÍA.

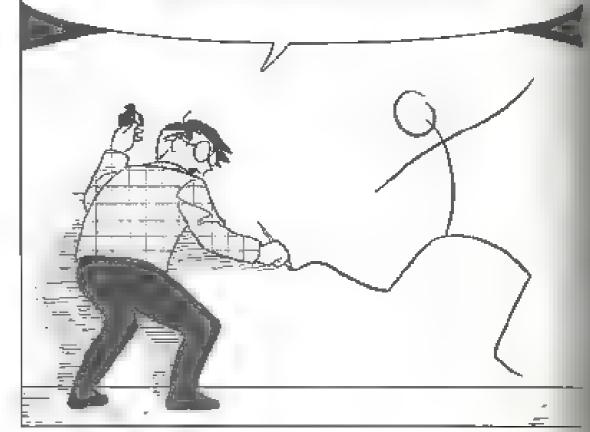


ADEMÁS,
NECESITARÍA CIEN
PÁGINAS Y, HUM...
BLENO...

MI DIBUJO DE FIGURAS NO ES PRECISAMENTE FABULOSO.



PERO AUNQUE SEAS COMO YO Y LA ANATOMÍA NO TE RESULTE FÁCIL, SIEMPRE PODRÁS MEJORAR ENOR-MEMENTE TL NARRATIVA SOLO CON TRANSMITIR EL GESTO EN CADA FIGURA QUE DIBUJES.







15 DIBUJANTES QUE SE CONCENTRAN EN LA PRE15 MON ANATOMICA PERO DESCUIDAN EL GESTO,
15 DEDEN CREAR FIGURAS TÉCNICAMENTE "CORRECTAS",
15 PO EL RESULTADO CARECERÁ POR COMPLETO DE
15 DA...



...MIENTRAS QUE DIBUJANTES CON FIGURAS TÉCNICA-MENTE "INCORRECTAS" PERO CON UN FUERTE SENTIDO DE LA GESTUALIDAD PUEDEN PRODUCIR DIBUJOS QUE PARECEN REALES Y VIVOS.

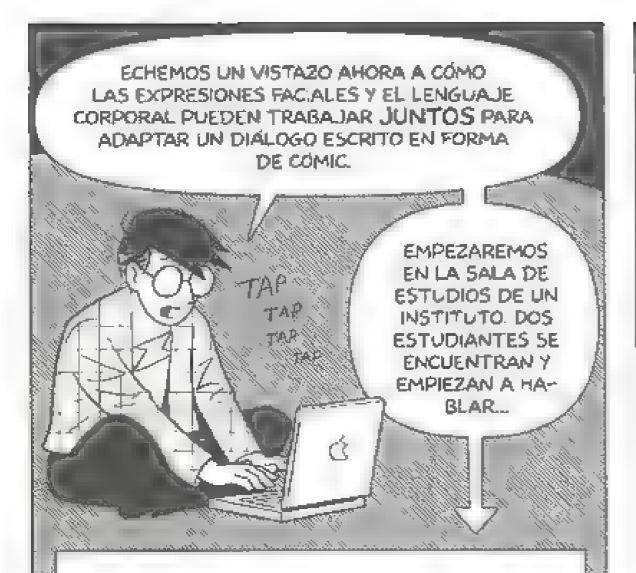


IDICHO ESO,
NO INTENTES SOBREVIVIR SÓLO CON EL
GESTO!









Pete: Eh, (estas bien?

Carrie: No mucho. Me han puesto un" I" en Historia.

Pete: Ah. Qué suerte. Yo tengo un "0".

Carrie: ¡Vamos! ¡Si siempre los clavas!

Peter En rearidad, creo que ai profesor Duncan se le ha ido la oita. Todo han sido "0" y "1"

Carries (En serio) Guau. La verdad es que estaba muy raro en clase Todo eso de la mantequira de cacahuete y los comunistas.

Miller (entrando): ¿Hay sitio para uno más?

Carrie: No.

Pete: Eh. Miller

Militer: ¿Os habeis enterado? ¡Duncan se ha vuelto loco!

Carrie: ¿Que⁾

Miller: ¡Lo he visto todo! ¡Ha destrozado todos los Macs del Aula 4 con un bate de beisbol! ¡Luego ha arrancado la cabeza de rinoceronte de la pared y ha salido comendo!

Pete: ¡Estas de coña!

Carrie: Dios mio!

Pete: Guau, ahora me cae bien el profe D.

Carrie: ¡lura que no te lo estas inventando!

Millers ¡Lo juro! La policía je esta buscando y todo.

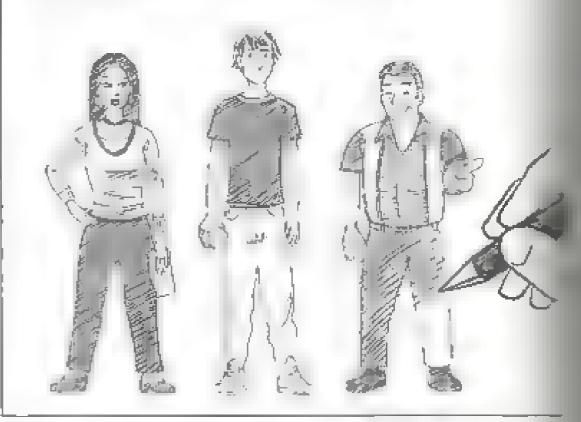
Petes ¿Sabes? Stempre han dicho que el profe D. estaba chiflado. ¿Sabiats que el año pasado....?

Carrie: Ah...

Pete: Que?

Profesor Duncan: Hola, niños.

SE TRATA DE PERSONAJES TÓPICOS, ASÍ QUE PODE-MOS IMPROVISAR SU DISEÑO SOBRE LA MARCHA. A CARRIE VAMOS A DARLE UN ASPECTO VIVO E INTELIGENTE, UN AIRE DESENFADADO A PETE Y UN ASPECTO GREGARIO Y BOBALICON A MILLER.



CARRIE EMPIEZA
DEPRIMIDA Y PODEMOS
MOSTRAR ESO ANTES INCLUSO DE GUE
ABRA LA BOCA, ¿PERO
CUÁNTA INTENSIDAD DEBERÍA TENER
ESA EMOCIÓN?



PODRÍAMOS DIBJJAR...:
A PUNTO DE LLORAR.
COMO SI EL EXAMEN
FUERA MUY IMPORTANT.
PARA ELLA.

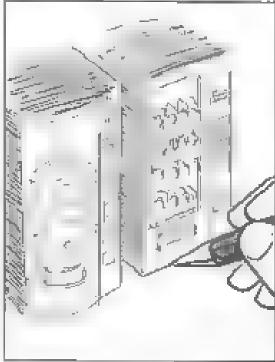


PERO DADO LO RÁPIDAMENTE QUE SE RECUPERA EN EL GUIÓN, PARECE QUE SOLO SE SIENTE UN POCO ABATI-DA, UNA EMOCIÓN QUE SE EXPRESA MEJOR CON UNA POSTURA DECAÍDA Y UN ROSTRO CANSADO.



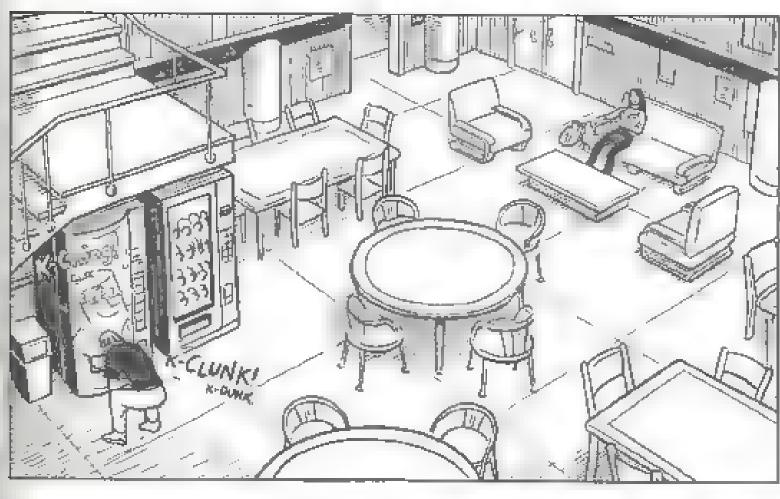


PONGAMOS UN PAR DE MÁQUINAS EXPEN-DEDORAS EN ESA SALA PARA QUE PETE TENGA AL MENOS ALGO QUE HACER CON LAS MANOS.



DE HECHO, PODEMOS INCLUIR LAS MAQUINAS EN UN GRAN PLANO DE SITUACIÓN EN LA PRIMERA PAGINA.





BJENO, ¿OS DAIS CUENTA DE CÓMO INCLUSO EN UN PLANO GENERAL PODEMOS "LEER" LA POSTURA DE CARR E?







Y "ESCUCHAD" LA
VOZ DE PETE CON
UNA POȘE Y UNA EXPRESION DISTINTA,
EL MISMO DIÁLOGO
EXACTO HABRÍA SIDO
DISTINTO.













ILLIEGO HA
ADRANCADO LA
CABEZA DE
PINOCEPONTE
OF LA PARED Y
HA SALLIDO
COPPIENDO!



AHORA CARRIE ESTÁ
EN TRANSICIÓN HACIA
LA POSE DEL OYENTE
INTERESADO, PORQUALGUIEN QUE LE GUSTA
ESTÁ DICIENDO ALGO
QUE LE INTERESA.



PERO NO ES ASÍ PARA
EL POBRE MILLER,
CUYA INVASIÓN NO
DESEADA DE SU
ESPACIO PERSONAL
LE HACE GANARSE
TODAS LAS SEÑALES
DE "BARRERA" QUE
EXISTEN.



CON LA NOTICIA DE MILLER, SIN EMBARGO, S. POSE SE ABLANDA Y S. EXPRESIÓN LE RECONOCE (TODOS LOS ESTUDIANTES SON FAMILIA CUANDO CRITICAN A LOS PROFESORES).



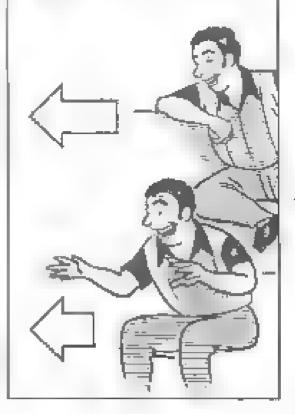
NO ES QUE QUIERA SALIR CON ÉL NI SADA, LAS BARRERAS SGUEN LEVANTADAS. PERO MILLER AL ME-NOS HA OBTENIDO SU ATENCIÓN.



PETE PARECE UN POCO MÁS ABIERTO CON MILLER, PERO, A JUZGAR POR LA PIERNA, EL DÉBIL GESTO Y LA SONRISA APAGADA, NO ES SU MAYOR FAN.



MIENTRAS, EL CUERPO DE MILLER ES TODO MOVIMIENTO DE AVANCE. CONFÍA EN EL MATERIAL QUE TRAE.

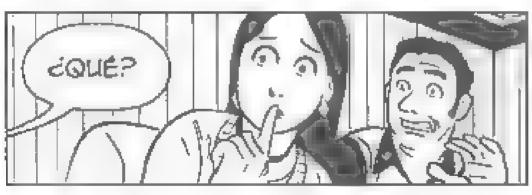


CONFÍA TANTO, DE HECHO, QUE TIENE LAS MANOS HACIA ABA-JO EN ESE GESTO DE "¡CALLAD! ESTO OS INTERESA".











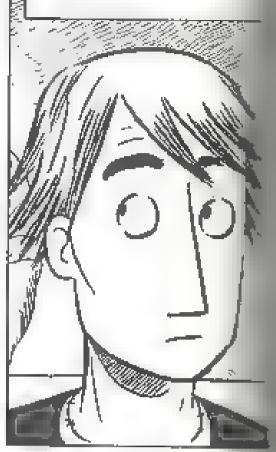


DE AHÍ QUE EL GESTO CÓMICAMENTE FOR-MAL DE MILLER IN-CLUYA UN ELEMENTO DE MIEDO REAL, TANTO EN LA POSE CONSTREÑIDA COMO EN LOS ASPECTOS DE SU EXPRESIÓN.





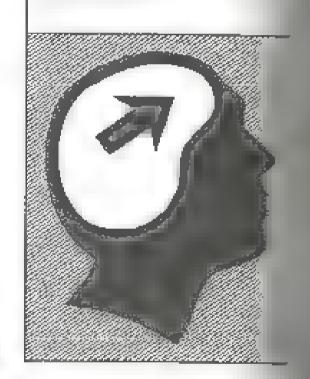
... BASÁNDOSE EN LO QUE ESOS PERSONA-JES SEPAN...





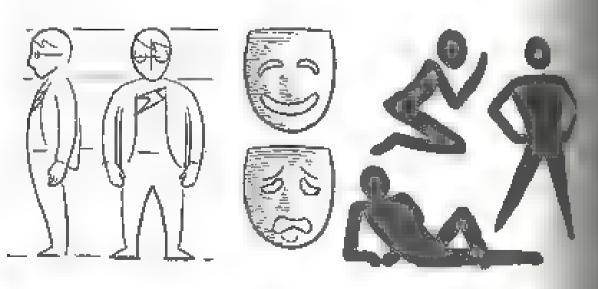


APLICA TODOS TUS CONOCIMIENTOS DE NA-RRATIVA A HACER QUE ESA VIDA INTERIOR DE TUS PERSONAJES SEA CLARA Y ME-MORABLE...





DEL DISEÑO DE PERSONAJES A LA EXPRESION FACIAL AL LENGUAJE CORPORAL, ES EL SENTIDO DEL RE-CONOCIMIENTO EL QUE MUCHOS DE TUS LECTORES VALORARAN EN TUS CÓMICS POR ENGIMA DE TODO.



LA HISTORIA DE LOS COMICS REBOSA DE PERSONALIES SENCI-LLOS Y POPULARES QUE SÓLO ARAÑAN LA SUPERFICIE DE ESTAS COMPLEJAS CUALIDA-DES HUMANAS.

ALGUNOS HAN SUGERIDO INCLUSO QUE LA INOCENCIA INFANTIL DEL CÓMIC Y SU CARENCIA DE SUTILEZA HUMA-NA FORMAN PARTE DE SU FUERZA.



. TAL VEZ SEA SOLO A PRUEBA DE QUE 5 LNA FORMA AR-TIST CA CON ESPA-O PARA CRECER.

DURANTE DÉCADAS, CADA GENERACIÓN DE AU-TORES DE CÓMIC HA INDAGADO UN POCO MÁS EN LAS VIDAS EMOCIONALES DE SUS PERSONAJES.



CUÁNTO DE LA SUTILEZA DEL COMPORTAMIENTO HUMANO PONGAS EN TUS CÓMICS DEPEN-DERÁ DE TI.



TODO DEPENDE DE LO QUE ELIJAS MOSTRAR A LOS SERES HUMANOS QUE LEEN TUS HISTORIAS...

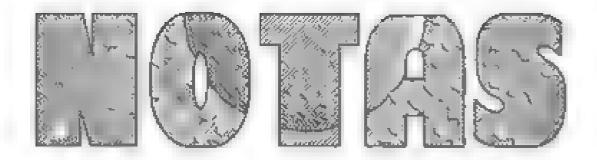




CREAR VIDA A TRAVÉS DEL CÓMIC PUEDE SER TAN SENCILLO COMO PONER UNAS POCAS LÍNEAS EN UN PEDAZO DE PAPEL...

... O PLEDE SER TAN COMPLEJO, DIFÍCIL Y MISTE-RIOSO COMO CREAR LA AUTÉNTICA.





CAPÍTULO 2: HISTORIAS PARA HUMANOS

PÁGINAS 58-61 - SIMETRÍA Y RECONOCI-

CIERTO, HAY MUCHAS FORMAS DE DISTINGUIR UN ANI-MAL DE SU ENTORNO (CRECIMIENTO Y REPRODUCCIÓN, MOVIMIENTO, RESPUESTA A ESTÍMULOS...). LA RAZÓN POR LA QUE ELEGÍ CONCENTRARME EN LA SIMETRÍA -ADEMÁS DE PORQUE ME GUSTAN LAS DIGRESIONES EXTRAÑAS- ES QUE ES EL ASPECTO DE LA VIDA MÁS APROPIADO PARA UN MEDIO VISUAL ESTÁTICO COMO EL CÓMIC.



LA IMAGEN SUPERIOR ESTÁ DETENIDA EN EL TIEMPO.
NO PUEDES VERLA MOVERSE. NO SABES QUÉ ESTÁ
PASANDO POR SU CABEZA. PERO SABES QUE ESTÁ VIVA.
Y LO SABRÍAS AUNQUE NO HUBIERAS VISTO UN TIGRE
NUNCA.

LA NATURALEZA PROPORCIONA OTROS EJEMPLOS DE SIMETRÍA, COMO LOS CRISTALES, Y HAY PLANTAS QUE LA MUESTRAN, PERO LOS ANIMALES TIENEN SUFICIENTE MONOPOLIO SOBRE EL DISEÑO BILATERAL QUE DESCRIBO EN LA PÁGINA 60 COMO PARA QUE ME PAREZCA APROPIADO CONSIDERARLA UNA "SENA DE IDENTIDAD".

EN LA PÁGINA 61 TAMBIÉN MENCIONO NUESTRA PRE-FERENCIA POR VER A LOS HJMANOS EN IMÁGENES SENCILLAS, ALGO DE LO QUE HABLO EN EXTENSO EN ENTENDER EL CÓMIC, CAPÍTULO DOS.

PARA TU INFORMACIÓN: LA ESCULTURA DE LA PÁGINA 60 ÉS UNA INVENCIÓN, PERO SE BASA EN VARIAS ESCUL-TURAS SIMILARES DE ÁFRICA.

PÁGINA 64 VIÑETA CINCO - PERSONAJES QUE "SE ESCRIBEN SOLOS"

HE OÍDO DECIR A AUTORES LITERALMENTE QUE NO ES TANTO QUE ESCRBAN SUS PERSONAJES COMO QUE RETRANSMITEN LO QUE LOS PERSONAJES MISMOS QUIEREN HACER, UNA PERSPECTIVA INTUITIVA QUE SE RELACIONA CON LA FOGATA "ANIMISTA" COMENTADA EN EL CAPÍTULO SEIS. EN REAL DAD ES UNA ACTITUD MUY COMÚN ENTRE LOS DIBUJANTES DE CÓMIC DE ÉXITO.

Y ENTRE LOS LUNATICOS TAMBIÉN, POR SUPUESTO.

PÁGINA 65, VIÑETA CINCO - LA TRAMPA DE LA HISTORIA PREVIA

EN SERIO, HAY MUCHOS TRISTES Y SOLITARIOS ASPIRAN-TES A AUTORES DE CÓMIC QUE SIGUEN AUMENTANDO COMPULSIVAMENTE LA HISTORIA PREVIA DE PERSONA-JES QUE NADIE VERÁ NUNCA EN LUGAR DE PRODUCIR HISTORIAS TERMINADAS Y LEGIBLES, INO DEJES QUE TE OCURRA ESTO! COMO HISTORIA EJEMPLAR, BUSCA EN GOOGLE EL NOMBRE "HENRY DARGER" O CONSIGUE EL DOCUMENTAL SOBRE DARGER TITULADO IN THE REALMS OF THE UNREAL.

PÁGINA 65, VIÑETA SEIS — CUANDO LAS HISTORIAS VITALES COLISIONAN

ENTRE LOS PERSONAJES CUYOS DIVERSOS ORÍGENES GOBIERNAN LA NATURALEZA DE SU RELACIÓN, INCLU-YEN.

- -BETTY Y VERONICA
- -SUPERMAN Y LOIS LANE
- -FRODO Y GOLLUM
- -TARZÁN Y JANE
- -POPEYE Y OLIVIA
- -JEAN VALJEAN Y EL INSPECTOR JAVERT
- -LA SIRENITA Y EL PRÍNCIPE COMOSELLAME
- -BUFFY Y SPIKE

PÁGINA 66 - LECCIONES VITALES

UN AMIGO MÍO ASISTIÓ A UNA PROYECCIÓN DE LA PELÍ-CULA SPIDERMAN DE SAM RAIMI DE 2002 EN LA QUE SE SENTÓ DETRÁS DE UN PADRE Y UN HIJO. AL PRINCIPIO DE LA PELÍCULA. EL TODAVÍA NO HEROICO SPIDER-MAN ES TIMADO POR UN PROMOTOR DE COMBATES Y CUANDO EL PROMOTOR SUFRE UN ROBO MOMENTOS DESPUÉS. SPIDERMAN DEJA QUE EL LADRÓN ESCAPE PARA VENGARSE.

EL GUIONISTA DAVID KOEPP (QUE SE MANTIENE FIEL AL ORIGEN DE LOS CÓMICS EN SU MAYOR PARTE), CONSTRUYE LA ESCENA PARA MAXIMIZAR NUESTRA SIMPATÍA POR SPIDERMAN. POR SUPUESTO, MI AMIGO ME INFORMA DE QUE EL PADRE SE INCLINÓ HACIA SU HIJO EN ESTE MOMENTO DE LA PELÍCULA Y DIJO: "¡ESO ES JUSTICIA!"

EL PADRE DE ESA PROYECCIÓN (Y PRESUMIBLEMEN-TE SU HIJO) ESTABA TAN METIDO EN LA CABEZA DE SPIDERMAN QUE CUANDO EL PERSONAJE DEL TÍO ES ASESINADO POR ESE MISMO LADRÓN EN LA SIGUIENTE ESCENA. ÉL Y EL PERSONAJE ESCUCHARON EL TOQUE DE DIANA MORAL DE LA PELÍCULA AL MISMO TIEMPO, REDOBLANDO LA EFICACIA DEL MOMENTO.

SI MUCHAS DE NUESTRAS MEJORES HISTORIAS INCLU-YEN UN CAMBIO IMPORTANTE EN LA PERSPECTIVA DE UN PERSONAJE PRINCIPAL, MEJOR QUE MEJOR PARA AYUDARNOS A VIVIR ESE CAMBIO CON ÉL

PÁGINA 67, VIÑETA CINCO - ¡MUÉSTRALO, NO LO CANTES!

EN EL MAGO DE OZ, LOS PERSONAJES CANTAN LITERAL-MENTE SOBRE SUS DESEOS, PERO EN HISTORIAS MAS NATURALISTAS, TUS PERSONAJES DEBERÍAN MOSTRAR LO QUE QUIEREN A TRAVÉS DE SUS ACTOS Y RARAS VECES, SI ALGUNA, EXPRESARLO TAL CUAL, EN LA VIDA EAL, ESPEC ALMENTE CUANDO SE TRATA DE DESEOS S COS COMO EL AMOR O EL DINERO, LA GENTE TENTA CONSTANTEMENTE CONSEGUIR LAS COSAS E QUIERE SIN RECONOCERLO ANTE LOS DEMAS, O ILUSO ANTE SÍ MISMOS.

L PUBLICO SE SIENTE MÁS LISTO Y SE DIVIERTE MÁS SI FDE ADIVINAR LOS SENTIMIENTOS DE UN PERSONAJE LUSO ANTES QUE EL PERSONAJE.

- SINA 67, VIÑETA SEIS - "TODO EL - NDO SE CREE UN HÉROE"

RECONOCIM ENTO AL GUIONISTA/DIBUJANTE

- STARLIN POR INCLUIR ESA FRASE EN EL PRIMER

MIC QUE COMPRÉ, UN NÚMERO ANTIGUO DE

-RLOCK (EL Nº 9, CREO), CUANDO TENÍA COMO IS

- SINA 68, VIÑETA DOS — EL CORAZÓN DE - NG

-ACE FALTA SER UN EXPERTO EN PSICOLOGÍA

-GLANA PARA USAR IDEAS COMO ÉSTA COMO PUNTO

PARTIDA. YO NO LO SOY, DESDE LUEGO. MI EN
DIMIENTO DE LAS "CUATRO FUNCIONES" DE LA

TIMIDAD MENTAL DE JUNG EN 1982, CUANDO CREÉ

5 CUATRO PERSONAJES, ERA QUE EL "PENSAMIENENFATIZABA LA LÓGICA Y EL RAZONAMIENTO, LA

SACIÓN" TRATABA DE LA EXPERIENCIA SENSORIAL,
SENTIMIENTO" ASIGNABA VALORES Y JUICIOS, Y LA

"JICIÓN" ERA SOBRE LA PERCEPCIÓN DE LAS COSAS
E NO SÉ VEN.

SUE NO LO HUBIERA ENTENDIDO BEN, JUNG ME

LA PUNTO DE PARTIDA QUE ME AYUDÓ A SEPA
ESOS PERSONAJES LO SUFICIENTE COMO PARA

TARLES DE DESEOS ÚNICOS EN LA MAYORÍA DE LAS

ACIONES.

- GINA 68, VIÑETA CINCO - MITOLOGÍA

JBRO DE JOSEPH CAMPBELL EL HÉROE DE LAS MIL

LAS SALE MUCHO A RELUCIR CUANDO DISCUTIMOS

S ARQUETIPOS EN LITERATURA, EN PARTE DEBIDO

INFLUENCIA EN LOS PERSONAJES DE LOS STAR

LOS ORIGINALES DE GEORGE LUCAS, EL DOCUMEN
DE LUCAS SOBRE CAMPBELL, THE POWER OF

H, FUE OTRO HITO PARA MUCHOS ESCRITORES

ANTE ESE PERIODO. UNA VEZ MÁS, NO HACE

LA ESTAR ESPECIALIZADO EN MITOLOGÍA PARA

LEAR CUALQUIER COSA QUE TE INSPIRE COMO

TO DE PARTIDA.

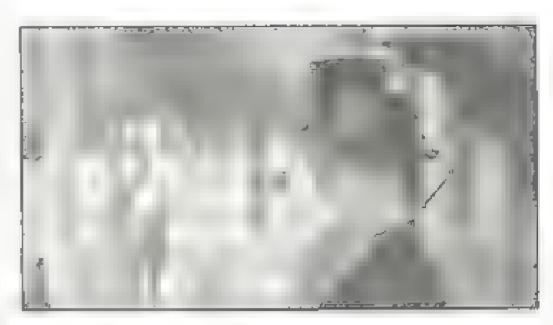
- JINA 69, VIÑETA CUATRO - SUTILEZA A

-400 PIENSO EN ESTE PRINCIPIO, NORMALMENTE -50 EN EL PINTOR FRANCÉS GEORGES SEURAT --1891).

TAT UTILIZÓ PEQUEÑOS PUNTOS DE COLOR PURO 5US CUADROS, QUE PARECÍAN MEZCLARSE EN LOS 5 DEL ESPECTADOR CUANDO SE VEÍAN DESDE LA TANCIA PARA CREAR LA ILUSIÓN DE UN RADIO DE 405 Y COLORES MÁS SUTILES Y VARIADOS (HOY, EL UR DE IMPRENTA PRODUCE EFECTOS SIMILARES

CON PUNTOS DE MEDIOTONO DE CIAN, MAGENTA Y AMARILLO).

AQUÍ HAY UN FRAGMENTO DE SU PINTURA MÁS CONO-CIDA, DOMINGO POR LA TARDE EN LA ISLA DE LA GRAN-DE JATTE, EL ÚNICO CUADRO QUE SE HA CONVERTIDO EN UN MUSICAL, QUE YO SEPA:



CUANDO INTERACTUAN PERSONAJES CONCEBIDOS DE FORMA MUY SENCILLA, SON COMO LOS PUNTOS DE SEURAT, PUNTOS DE REFERENCIA PARA DISTINTOS ASPECTOS BÁSICOS DEL COMPORTAMIENTO HUMANO QUE PUEDEN ILUMINAR ASPECTOS DE LA VIDA QUE SON MUCHO MÁS SUTILES.

ME FIJÉ POR VEZ PRIMERA EN ESTO LEYENDO LA HISTORIA CLÁSICA DE GILBERT HERNANDEZ SOPA DE GRAN PENA.

PÁGINA 70, VIÑETAS CUATRO Y CINCO - PERSONAJES HECHOS EN SERIE

ESTO ES DEPRIMENTEMENTE COMUN. TAL VEZ UN TER-CIO DE LOS ASPIRANTES A DIBUJANTES DE CÓMIC SE LIMITAN A DIBUJAR EL MISMO PERSONAJE UNA Y OTRA VEZ. IPOR FAVOR, NO SEAS UNO DE ELLOS!

PÁGINA 70, VIÑETAS SIETE Y OCHO — EL TRATAMIENTO DE REPERTORIO

ALGUNOS DIBUJANTES, EN ESPECIAL OSAMU TEZUKA, DE JAPON, TIENEN UN REPARTO DE PERSONAJES DIVERSOS TIPIFICADOS QUE APARECEN EN DISTINTAS HISTORIAS COMO SI FUERAN ACTORES EN UNA COMPAÑÍA DE REPERTORIO QUE ADOPTASEN DISTINTOS ROLES. OTROS, COMO WILL EISNER Y RUMIKO TAKAHASHI, TIENEN UN RADIO MÁS ESTRECHO DE RASGOS PARA PROTAGON STAS HEROICOS O BELLOS, PERO UN AMPLIO RADIO DE TIPOS DE CARA Y CUERPO ENTRE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS.

PÁGINA 71 - VARIACIÓN DE CARÁCTER

NO HACE FALTA QUE HAGAS QUE CADA PERSONAJE SEA DISTINTO DE TODOS LOS DEMÁS PERSONAJES EN TODOS LOS SENTIDOS, POR SUPUESTO, PERO MIRA EL EJERCICIO Nº 3 PARA VER ALGUNOS DE LOS PARÁME-TROS QUE PUEDES TENER EN CUENTA.

PÁGINA 72, VIÑETA SIETE - EL CEREBRO DE KIRBY

NO HE ENCONTRADO NINGUNA PRUEBA DIRECTA DE QUE JACK KIRBY O STAN LEE BASARAN LOS CLATRO FANTÁSTICOS EN LOS CUATRO ELEMENTOS CLÁSICOS GRIEGOS, AUNQUE KIRBY SIGUIÓ UN MODELO SIMILAR PARA LOS PREDECESORES NO SUPERHEROICOS DE LOS 4F, LOS INVESTIGADORES DE LO DESCONOCIDO, ASÍ QUE PROBABLEMENTE NO SEA CASUALIDAD.

PÁGINA 73, VIÑETAS CUATRO A SIETE - CÓMICS Y ESTEREOTIPOS

LA RELACIÓN ENTRE CÓMICS Y ESTEREOTIPOS SE REMONTA A SUS ORÍGENES. EL DIBUJANTE SUIZO RODOLPHE TOPFER (1799-1846) —A MENUDO CONSIDERADO
COMO EL PUNTO DE PARTIDA PARA EL CÓMIC TAL COMO
HOY LO CONOCEMOS—, COQUETEÓ CON LA SEUDOCIENCIA DE LA FRENOLOGÍA. QUE MANTENÍA QUE PODÍAS
CONOCER LA PERSONALIDAD Y LA CAPACIDAD MENTAL DE ALGUIEN SÓLO CON MEDIRLE LA FORMA DE LA
CABEZA. TOPFER NO ACEPTABA NECESARIAMENTE LAS
CONCLUSIONES MÁS NOCIVAS DE ESA "CIENCIA", PERO
CONSIDERABA QUE DICHA ESTEREOTIPIFICACIÓN VISUAL
ERA ÚTIL PARA LOS ARTISTAS VISUALES QUE TRABAJA—
RAN EN EL ESTILO DE DIBUJO NARRATIVO SIMPLE QUE
HABÍA DESARROLLADO.

DESDE SUS INICIOS A FINALES DEL SIGLO XIX, LAS TIRAS DE CÓMIC AMERICANAS CONTUVIERON REPRESENTACIONES NEGATIVAS DE LAS MINORÍAS ÉTNICAS, Y REPRESENTACIONES RACISTAS DE LOS AFROAMERICANOS.

ALGUNOS DE LOS DIBUJANTES DE CÓMIC SEMINALES, COMO WINSOR MCKAY Y WILL EISNER, INTRODUJERON PERSONAJES MODELADOS VISUALMENTE SEGÚN VIEJOS ESTEREOTIPOS RACIALES. EN EL CASO DE EISNER, SE HICIERON INTENTOS DE HUMANIZAR AL AYUDANTE NEGRO EBONY EN LA SERIE DE EISNER THE SPIRIT, PERO EL DISEÑO VISJAL ESTEREOTIPADO SIGUIÓ PESANDO MUCHO SOBRE LA SERIE. QUE FINALMENTE PRESCINDIÓ DEL PERSONAJE.

VA QUE ESTE LIBRO ESTA DEDICADO A WILL, A QUIEN CONSIDERO UN AMIGO Y UN MENTOR, ES IMPORTANTE RECONOCER LAS CRÍTICAS LEGÍTIMAS PLANTEADAS CONTRA EBONY, ESPECIALMENTE CONTRA LAS PRIMERAS VERSIONES DEL PERSONAJE. SIN EMBARGO, HAY QUE RECONOCER AL JOVEN ESNER QUE SEGUIRÍA TRABAJANDO EN LOS CÓMICS DURANTE SEIS DÉCADAS DESPUÉS DE DEJAR AQUELLAS PRIMERAS PÁGINAS ATRÁS, Y QUE PRODUCIRÍA MUCHAS HISTORIAS AVANZADAS SOCIALMENTE, ESPECIALMENTE EN LOS ANOS POSTERIORES A CONTRATO CON DIOS, DE 1978.

ESTEREOTIPOS MÁS GENERALIZADOS COMO LOS MOSTRADOS EN LA PÁG.NA 73 (EL BRUTO GRANDE, EL PEGLEÑO EMPOLLÓN Y EL PROTAGONISTA HEROICO) NO TIENEN NECESARIAMENTE LA MISMA CARGA SOCIAL, Y SON TENTADORES PARA LOS HISTORIET STAS QUE QUIEREN CAUSAR UNA IMPRESIÓN RAPIDA, PERO INCLUSO AGUÍ, ALGUNOS PREJUICIOS PUEDEN DESLIZARSE. FÍJATE EN EL PARCHE DE LA CAM SETA ENCIMA DEL BOLS LLO DEL "BRUTO", QUE LE SEÑALA COMO OBRERO. LA CAMPOLLÓN" NO TIENE RASGOS ESTEREOTIPADAMENTE "JUDÍOS"? EN RESUMEN: TODOS LOS ESTEREOTIPOS PROCEDEN DE ALGÚN SITIO, Y ESE SITIO PUDIERA NO SER S'EMPRE OBVIO.

PÁGINAS 74-77 - HOJAS MODELO Y CONS-TRUCCIÓN DE PERSONAJES

LOS LIBROS SOBRE ANIMACIÓN SON ESPECIALMENTE UTILES PARA APRENDER A CONSTRUIR PERSONAJES EN LA FASE DE LA HOJA MODELO CON EL FIN DE ASEGURAR UNA APARIENCIA COHERENTE A LO LARGO DE LA HISTORIA. APRENDÍ MUCHO DE UN VIEJO LIBRO DE PRESTON BLAIR. Y CREO QUE T ENE OTROS PUBLICADOS.

PERÓ ECHA UN VISTAZO POR AHÍ Y PROBABLEMENTE ENCUENTRES UNOS POCOS.

AQUÍ HAY UN EJEMPLO DEL RECIENTE LIBRO CARTOON ANIMATION DE PRESTON BLAIR:



PÁGINA 78 - GRAVEDAD Y SEPARACIÓN

EL MAYOR PROBLEMA DE MANTENER A LOS PERSONAJES COHERENTES INTERNAMENTE Y DISTINTOS UNOS DE OTROS ES QUE AL CABO DE UN TIEMPO, LOS PERSONAJES ACABAN PARECIÉNDOSE CADA VEZ MÁS A SU AUTOR, UNA DE MUCHAS RAZONES PARA QUE UN AMIGO SINCERO LEA TU MATERIAL Y BUSQUE ESOS VICIOS.

PÁGINAS 80-101 - EXPRESIONES FACIALES: COMENTARIOS GENERALES

UNO DE LOS GRANDES PROBLEMAS DE LOS LIBROS DE APRENDER A DIBUJAR ES LA SUPOSICIÓN IMPLICITA DE QUE LOS LECTORES DEBERÍAN ESTUDIAR LOS DIBUJOS DE LOS MAESTROS E IMITARLOS (UNA IDEA ESPECIALMENTE MALA EN MI CASO, YA QUE YO DISTO MUCHO DE SER UN "MAESTRO").

LOS DIBUJOS DE ESTA SECCIÓN SON MIS MEJORES INTENTOS DE ILUSTRAR LOS PRINCIPIOS DE EXPRESIÓN FACIAL QUE ESTOY DESCRIBIENDO, PERO NO PRETENDEN MOSTRAR LA FORMA "CORRECTA" DE DIBUJAR EXPRESIONES ESPECÍFICAS. HAY FORMAS INCONTABLES DE DIBUJAR CUALQUIER EXPRESIÓN, Y D'BUJANTES INCONTABLES CUYAS TÉCNICAS PUEDES ESTUDIAR.

LAS MEJORES FUENTES QUE HE PODIDO ENCONTRAR PARA EXPRESIONES FACIALES (ADEMAS DE OBSERVA-CIONES DE LA VIDA REAL) HAN SIDO DARWIN, PAUL EKMAN Y EL ARTISTA GARY FAIGIN, VER LA BIBLIO-GRAFÍA PARA MÁS (NFORMACIÓN SOBRE CADA UNO. EL LIBRO DE FAIGIN, THE ARTIST'S COMPLETE GUIDE TO FACIAL EXPRESSIONS, FLE BÁSICO Y LO RECOMIENDO MUCHO.

PÁGINAS 84-85 - EL FACTOR ESCALOFRÍO

VALE, A MÍ ESTAS DOS PÁGINAS ME PARECEN ESCA-LOFRIANTES Y REDUCCIONISTAS, ASÍ QUE NO PUEDO CULPARTE SI OPINAS LO MISMO, NADIE QUIERE PEN-SAR EN SU CARA COMO UNA MÁQUINA QUE REACCIO-NA A INTERRUPTORES INTERNOS DE EMOCIÓN COMO UNA LÁMPARA DE PIE GRADUABLE. LAS CARAS SON SOBIERNAN SON AUN MÁS SUTILES.

STA ES OTRA PARTE DONDE UNA ANALOGÍA DE CO-R PUEDE SER ÚTIL. UN ROJO, VERDE O AZUL PURO ENCUENTRA RARAS VECES EN LA NATURALEZA. ONDE LAS VARIACIONES DE TONO, SATURACIÓN ALOR PROVOCAN UN MUNDO INCREÍBLEMENTE TIL DE COLORES. DESCRIBIR UNA COLINA COMO ERDE" O UN COCHE ABANDONADO Y OXIDADO . MO "NARANJA" APENAS ARAÑA LA SUPERFICIE. TRO HASTA QUE COMPRENDAMOS LOS PRINCIPIOS -SICOS DE CÓMO SE COMBINAN LOS COLORES PRI-RIOS UNOS CON OTROS, NUESTRAS POSIBILIDADES E REPRODUCIR ESA SUTILEZA EN EL ARTE SERAN EDUCIDAS. LAS TABLAS DE LAS PÁGINAS 64 Y 65 SÓLO MI FORMA DE MOSTRAR LO QUE OCURRE ANDO EL "ROJO" Y EL "AZUL" DE LAS EMOCIONES I COMBINAN

-- CARAS SON MAQUINAS, POR C'ERTO, ESO NO HACE -- E SEAN MENOS BELLAS.

GINA 91, VIÑETAS UNO Y DOS SCONDER LAS EMOCIONES

-RIS WARE, EN UNA "CLASE DE MAESTROS" DEL
LA YORKER CON CHARLES BURNS (DISPONIBLE EN
NES, AUNQUE ES UN POCO CARA) CUESTIONABA
- UTILIDAD DE INTENTAR ENSENAR LAS EXPRESIO15 BÁSICAS EMOCIONALES A LOS HISTORIETISTAS,
23:DO A LA FORMA EN QUE LOS ADULTOS OCULTAN
-5 EMOCIONES.

SUNICOS SERES HUMANOS DEL PLANETA QUE SE UNICAN DE ESTA MANERA SON LOS BEBÉS, SÓLO LOS USAN REALMENTE SUS CARAS PARA EXPRE
""SE, Y HACIA LOS DOS ANOS DE EDAD, EMPIEZAN ""ENTAR [CONTROLAR SUS CARAS] O A MENTIR
CREO QUE SÓLO UN NIÑO ES COMPLETAMENTE DE CON SUS EXPRESIONES FACIALES, Y MÁS ""DE ESO, UNO DE LOS SECRETOS O TRUCOS "A DIBUJAR UNA SERIE DE CÓMIC CON ÉXITO "A ADULTOS, SI LOS DIBUJAS DESDE FUERA HACIA "RO, ES RECORDAR QUE LA MAYORÍA DE LOS LTOS MIENTE CON LA CARA".

- JINAS 94-99 - CUÁNDO NO SER SUTIL

- RESIONES MUY SUTILES, TENDRÁS QUE HACER
E SEAN SENCILLAS EN PLANOS GENERALES, AQUÍ
UN FRAGMENTO DE UNA VIÑETA DE JAIME

- ANDEZ:



- 1 EN LA PARTE SUPERIOR DIBUJO DE JAIME HERNANDEZ - 1 DERECHA DIBUJO DE MORT WALKER ABAJO DERECHA DIBUJO - 3 BAKER (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PAGINA 258).

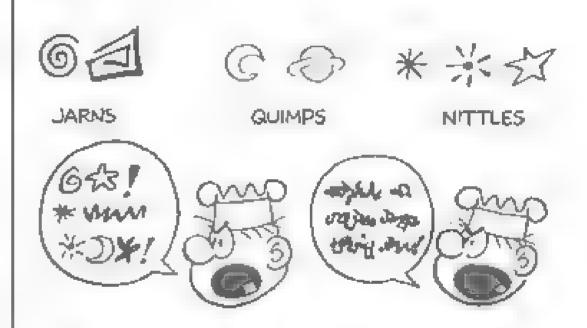
CADA EXPRESIÓN TIENE CASI LA SENCILLEZ DE UNA FIGURA HECHA CON PALITOS, PERO NOS AYUDA A OÍR EL SARCASMO, LA DETERMINACIÓN INFLEXIBLE Y EL AFECTO INOCENTE DE SUS CORRESPONDIENTES BOCADILLOS.



LAS EXPRESIONES MÁS COMPLEJAS SE UTILIZAN MEJOR EN PERSONAJES EN PRIMER PLANO QUE LOS LECTORES PODRÁN VER BIEN. LAS CARAS DE FONDO. LAS QUE FORMAN PARTE DE UNA MULTITUD, TIENEN QUE TELE-GRAFIAR SUS EMOCIONES UN POCO MÁS.

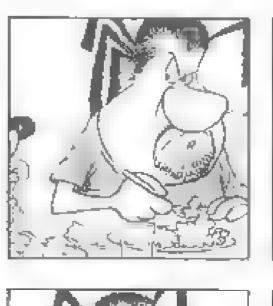
PÁGINA 96 - ITIENEN NOMBRE!

THE LEXICON OF COMICANA, DE MORT WALKER, PONE NOMBRES GENIALES Y DIVERTIDOS A MUCHOS SÍMBOLOS DE TEBEO FAMILIARES (¿LAS GOTAS DE SUDOR?, MORT LAS LLAMA "¡PLEWDS!"). VER LA B BLIOGRAFÍA PARA LOCALIZAR UNA COPIA.



PÁGINA 99, VIÑETA SIETE — CAMBIOS VIÑETA A VIÑETA

AQUÍ HAY CUATRO CARAS CONSECUTIVAS DE UN CÓMIC MUDO DE CUATRO PÁGINAS DE KYLE BAKER ¿PUEDES ADIVINAR LA SITUACIÓN A PARTIR SÓLO DE LAS CARAS?









INCLUSO EN ESTILOS CARICATURESCOS MÁS SENCILLOS, UNA O DOS LÍNEAS BIEN ELEGIDAS PUEDEN HACER MUCHO PARA ESPECIFICAR UNA EMOCIÓN, COMO EN ESTA TRANSICIÓN DE DOS VIÑETAS DEL SNOOPY Y CARLITOS DE CHARLES SCHULZ:



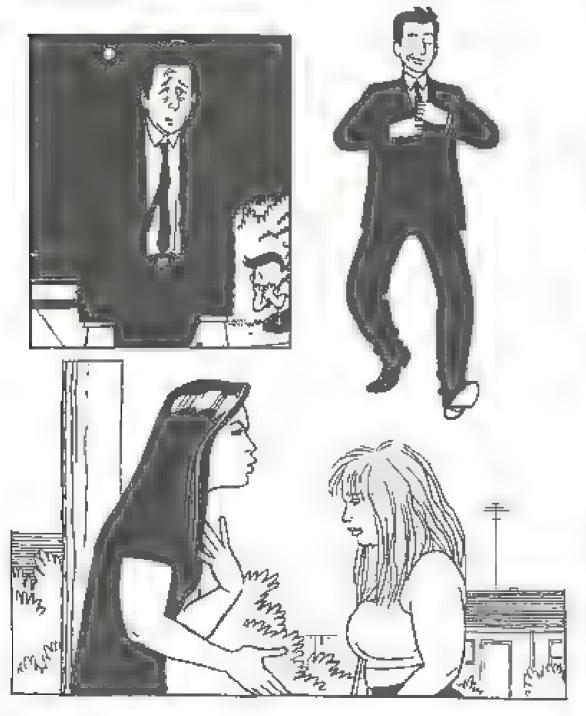


NORMALMENTE, CUANDO LJCY GRITA, MUESTRA UN ENTRECEJO PESADO Y FURIOSO, COMO SI ESTUVIERA A PUNTO DE DAR UN PUÑETAZO A ALGUIEN. EN ESTA SECUENCIA, SIN EMBARGO, EL ENTRECEJO ESTÁ LEVANTADO, INDICANDO UNA INDIGNACIÓN MÁS RAZONAB. E. MIENTRAS TANTO, LA SONRISA DE LINUS SIGUE CAYENDO (LAS SONRISAS REALES SE ESFUMAN PAULATINAMENTE) PERO PODEMOS EMPEZAR A VER CÓMO EL LABIO INFERIOR SE ESTURA UN POCO, DENOTANDO MIEDO (JUNTO CON EL LENGUAJE CORPORAL EQUIVALENTE):



PÁGINAS 102-III: LENGUAJE CORPORAL

AQUÍ HAY ALGUNOS D'BUJANTES MEJORES QUE YO, DEMOSTRANDO LOS TIPOS DE RELACIONES QUE DESCRI-BO EN LA SECCIÓN DE LENGUAJE CORPORAL, EMPE-ZANDO CON JAIME HERNANDEZ CON ELEVACIÓN Y ESTATUS:



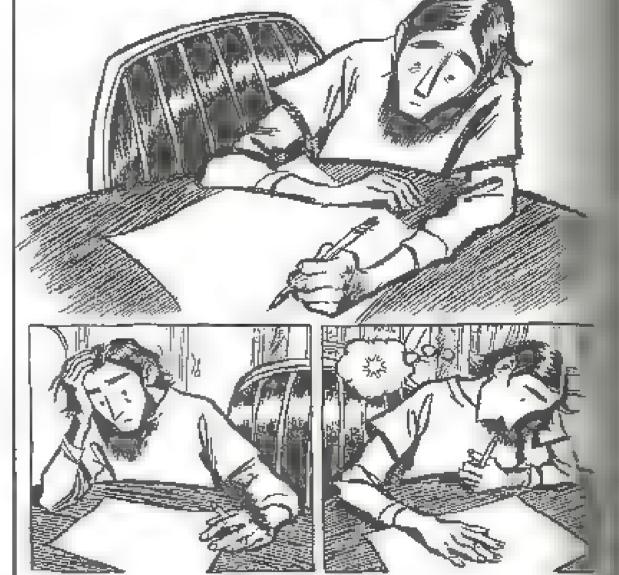
DIBUJOS DE CHARLES SCHULZ, JAIME HERNANDEZ, WILL EISNER Y CRAIG-THOMPSON (YER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PAGINA 258).

WILL EISNER CON DISTANCIA Y RELACIONES:





Y CRAIG THOMPSON SOBRE DESEQUILIBRIO Y DES-CONTENTO:



PÁGINA 104 - FACTORES DEL LENGUAJE CORPORAL

ESTAS SON MIS PROPIAS CATEGORÍAS, Y NO SON EN N NGÚN MODO COMPLETAS (COMO MENCIO-NO EN LA PÁGINA III). MIS REFERENCIAS PARA EL LENGUAJE CORPORAL FUERON UN POCO MÁS D SPERSAS QUE PARA LAS EXPRESIONES FACIALES EN ESTA SECCIÓN, ME APOYÉ MAS EN MIS PROP.AS OBSERVACIONES PARA DARLE A TODO UN ORDEN PRÁCTICO.

GINA III - OTRAS SEÑALES CORPORALES

LIUNAS PARTES DE ESTA PÁGINA APROVECHAN IDEAS LIBRO MANWATCHING DE 1977 DE DESMOND MORRIS ER BIBLIOGRAFÍA).

EERCICIOS OPTATIVOS

I - LA HISTORIA DE LA VIDA DEL PER-NAJE (PÁGINAS 64-66)

LA PAGINA 64, VINETA 6: "PIENSA EN TU PROPIA TORIA Y CÓMO TE HA DADO FORMA".

-SIMPORTANTES DE TU PROPIA HISTORIA. TU VIDA
-LIAR, TU LUGAR DE NACIMIENTO, GRANDES ACONLIMIENTOS, ETC... LUEGO CREA UN NUEVO PERSONADUE NO SE PAREZCA EN NADA A TI, PERO QUE TENESAS MISMAS EXPERENCIAS CLAVE EN SU PASADO

EDITA SOBRE QUÉ CLASE DE PERSONA PODRÍA HABER
-SIDO DE ESA HISTORIA.

-LRA CREA UN SEGUNDO PERSONAJE QUE TUVIERA - HISTORIA VITAL OPUESTA EN ESOS MISMOS CINCO - COMO SE RELACIONARÍAN EL UNO CON EL - TO SI LAS CIRCUNSTANCIAS LOS HUB ERAN UNIDO?

2 - AMPLÍA POSIBILIDADES (PÁGINA 71)

LA UN REPARTO DE TRES A CINCO PERSONAJES QUE LAN TODOS DISTINTOS EN AL MENOS CUATRO DE LOS LIFERES ASPECTOS, PERO IGUALES EN OTRO ASPECCIOMO AYUDAN SUS DIFERENCIAS A DESTACAR LO CO QUE TIENEN TODOS EN COMÚN?

-ESTATURA

-EDAD

-PESO

-INTELIGENCIA

-PERFIL FACIAL

-ESTILO DE VESTIR

-BELLEZA

-TEMPERAMENTO

-FUERZA

-OBLIGACIONES

-RAZA Y ETNICIDAD

-LEALTAD

-PASADO

-GÉNERO

DESEOS

3 - DESEOS DISTINTOS (PÁGINA 67)

TENTA CREAR UN CÓMIC BÁSICO DE I-2 PÁGINAS QUE LISENTE UNA DE ESTAS PAREJAS EN CONVERSACIÓN. ANDO DIÁLOGO, EXPRESIONES FACIALES Y LENGUAJE PORAL, ¿PUEDES DEJAR CLARO AL LECTOR LO QUE ERE CADA PERSONAJE, SIN QUE TENGAN QUE DECIRDIRECTAMENTE?:

-UNA MUJER POLICÍA SECRETA BUSCANDO A UN ASESINO EN UN BAR DE SOLTEROS, Y UN TÍO INTEN-TANDO LIGAR CON ELLA.

-UN PERIODISTA HACIENDO ENTREVISTAS GRABADAS DE LA "VIDA EN LA CALLE" Y UN S N TECHO HAM-SRIENTO QUE ESPERA QUE LE OFREZCAN PARTE DEL SANDWICH QUE TIENE EL REPORTERO.

-UN SUPERHÉROE QUE BUSCA A UN VILLANO Y ESE MISMO VILLANO DISFRAZADO, HAC ÉNDOSE PASAR POR UN CIVIL QUE SE OFRECE A "AYUDAR" AL HÉROE.

Nº 4 - EXPRESIONES Y LENGUAJE CORPO-RAL (PÁGINAS 80-120)

PRUEBA UNA SECUENCIA DE UNA PÁGINA DE UNA PERSONA SUJETANDO UN TELÉFONO JUNTO AL OÍDO, HABLANDO SÓLO OCASIONALMENTE, DANDO RESPUESTAS CORTAS Y POCO ESPECÍFICAS O COMENTARIOS SOBRE LO QUE EL LLAMANTE INVISIBLE LE DICE ("YA VEO", "AJÁ", "NO, POR SUPUESTO", ETC...). A VER SI PUEDES COMUNICAR CÓMO EL OTRO INTERLOCUTOR LE AFECTA EMOCIONALMENTE, A TRAVÉS ÚNICAMENTE DE LOS CAMBIOS DE EXPRESIÓN Y LENGUAJE CORPORAL.

DESAFÍO EXTRA: ¿PUEDES COGER ENTONCES EXACTA-MENTE EL MISMO DIÁLOGO Y REDIBUJAR LA CONVER-SACIÓN PARA CONSEGUIR UN SIGNIFICADO EMOCIONAL COMPLETAMENTE D STINTO?

Nº 5 - OBJETIVO EXPRESIONES

ELIGE DOS EXPRESIONES DE ESTA LISTA, Y DIBUJA UNA CARA PARA CADA UNA DE ELLAS:

- -CONFIADO
- -INSEGURO
- -FRUSTRADO
- -HERIDO (EMOCIONALMENTE)
- -COQUETO
- -TRAVIESO
- -CANSADO

LUEGO DALE LA MISMA LISTA A UN AMIGO, JUNTO CON TUS DIBUJOS, Y PÍDELE QUE ADIVINE QUÉ EXPRESIO-NES ESTABAS BUSCANDO.

Nº 6 - OBJETIVO POSES

ELIGE UNA O DOS ACTITUDES DE ESTA LISTA, Y DIBUJA UN CUERPO QUE LES CORRESPONDA.

- -POMPOSA
- HNCOMODA
- -IMPACIENTE
- -AGRES VA
- -CANSADA
- -HUMILDE
- -TESTARUDA

AQUÍ NINGUNA EXPRESIÓN FACIAL, SÓLO UNA NARIZ Y UNAS OREJAS PARA MOSTRAR LA POSICIÓN DE LA CABEZA.

UNA VEZ MÁS, DALE LA MISMA LISTA A UN AMIGO Y PÍDELE GUE ADIVINE QUÉ POSE ESTABAS INTENTANDO.

Nº7 - LENGUAJE CORPORAL EN SECUENCIA

INTENTA DIBUJAR UN CÓMIC BREVE MOSTRANDO DOS FIGURAS DE PALO SIN CARA EN UNA CONVERSACIÓN, SIN USAR NINGUNA PALABRA, ¿PUEDE UN AMIGO DESCRIB R LAS EMOCIONES CAMBIANTES DE CADA PERSONAJE?

NOTAS ADICIONALES EN: WAW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

EL PODER DE LAS PALABRAS FORMA PARTE INNEGABLE DEL ATRACTIVO DE ESTA
FORMA ARTÍSTICA QUE LLAMAMOS CÓMIC. TAN IMPORTANTE HA SIDO EL PAPEL
DE LAS PALABRAS EN LA INMENSA MAYORÍA DE LOS BJENOS TEBEOS, HISTORIETAS NOVELAS GRÁFICAS DJRANTE LOS ÚLTIMOS 100 AÑOS, QUE ALGUNOS ESTUDIOSOS DEL
CÓMIC COMO R. C. HARVEY HAN SUGERIDO QUE LA ACERTADA COMBINACIÓN DE PALABRAS
E IMÁGENES DEBERÍA INCLUIRSE EN CUALQUIER DEFINICIÓN COMPLETA DEL CÓMIC. CREC
QUE ES POSIBLE CREAR CÓMICS SIN PALABRAS (Y EN ESTOS LIBROS SIGO UNA DEF

Capítulo Tres

El Poder de las Palabras

Integración fluida y el "recurso de la desesperación"

CIA, CON O SIN PALABRAS
DE MODO QUE NO LLEGARÍA NECESARIAMENTE TAN
LEJOS, PERO ESTÁ CLARC
QUE CUALQUIER EXAMEN
DEL ARTE DE HACER CO
MICS DEBERÍA SITUAR EL

PAPEL DE LAS PALABRAS EN PRIMERA LÍNEA. - LAS PALABRAS EVOCAN SENTIMIENTOS, SENSA-CIONES Y CONCEPTOS ABSTRACTOS QUE LAS IMÁGENES APENAS PUEDEN EMPEZAR A ATRAPAR SON EL ÚNICO VÍNCULO TRADICIONAL DEL COMICICON LA CALIDEZ Y LOS MATICES DE LA VOZ HU-MANA, OFRECEN A LOS AUTORES DE CÓMIC LA POSIBILIDAD DE COMPRIMIR Y AMPLIAR EL TIEM PO; Y CUANDO LAS PALABRAS Y LAS IMÁGENES TRABAJAN DE FORMA INDEPENDIENTE. PUEDE: CREAR NUEVAS IDEAS Y SENSACIONES MAS ALLÁ DE LA SUMA DE LAS PARTES. . LAS PALABRAS TAMBIÉN HAN DESEMPEÑADO UN PAPEL EN LA EVOLUCIÓN GRÁFICA DEL CÓMIC MODERNO Y = TRAVÉS DE SUS VÁSTAGOS -EL BOCADILLO DE DIÁLOGO. EL TEXTO DE APOYO, Y LA ONOMATO-PEYA- HAN DADO LUGAR A UNA VARIEDAD DE RECURSOS GRÁFICOS SINGULARES, MUCHOS DE LOS CUALES AHORA SE ASOC AN ESTRECHAMENTE CON EL CÓMIC Y SE LOS APROPIAN OTROS MEDIOS DE FORMA HABITUAL. . ALGUNOS SE ACERCAN A LA PROFESION DEL CÓMIC CON LA ESPERANZA DE ESCRIBIR PARA QUE OTROS DIBUJEN, Y PARA ELLOS, LAS PALABRAS SON LA SUSTANCIA MISMA DE SU ARTE, PERO PLANEES ESCRIBIR PARA OTROS O ESCRIBIR . DIBUJAR TODO TU SOLO, ESCRIBIR CÓMICS BIEN SE BASA EN UNA FUERTE IMAGINACION VISUAL Y EN LA INTEGRACIÓN FLUIDA DE PALABRAS E IMÁGENES. - KOY, CON UN SIGLO DE COM CS MODERNOS EN LAS ALFORJAS, LOS HISTORIETISTAS HAN DESARROLLADO UN SOFISTICADO E INGENIOSO BAILE ENTRE LAS PALABRAS Y LAS IMÁGENES QUE SUBRAYA LOS PUNTOS FUERTES DE CADA UNO, PERO QUE TAMBIÉN SE ES-FUERZA. SIEMPRE QUE ES POSIBLE, POR ENCONTRAR EL PERFECTO...







L CÓMIC ES UN MEDIO DE FRAGMENTOS -UN PEDAZO DE TEXTO AQUÍ, UNA IMAGEN RECORTADA ALLA-, PERO CUAN-TEUNCIONA, TUS LECTORES COMBINAN ESOS FRAGMENTOS MIENTRAS LEEN Y EXPERIMENTAN TU HISTORIA COMO UN









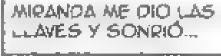
...ADEMÁS







EN ENTENDER EL CÓMIC, IDENTIFIQUÉ UNAS POCAS CATEGORÍAS DISTINTAS DE COMBINACIONES DE PALABRA E IMAGEN*. PODRÍA SER ÚTIL PENSAT EN ESTAS SIETE CATEGO-RÍAS DIAGRAMATICA-MENTE.





. PALABRAS ESPECÍFICAS

LAS PALABRAS TE PROPORCIONAN TODO LO QUE NECESITAS SABER, MIENTRAS QUE LAS IMÁGENES ILUSTRAN ASPECTOS DE LA ESCENA QUE ESTÁ S'ENDO DESCRITA.

PALABRAS ESPECÍFICAS



2. DIBUJOS ESPECÍFICOS



LOS DIBUJOS TE PROPORCIONAN TODO LO QUE NECESITAS SABER, MIENTRAS QUE LAS PALABRAS ACENTÚAN ASPECTOS DE LA ESCENA QUE SE ESTÁ MOSTRANDO.

DIBUJOS ESPECÍFICOS



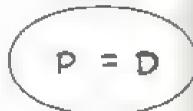
APUNTÓ CON EL DEDO!



3. DUALES

TANTO LAS PALABRAS COMO LOS DIBU-JOS MANDAN BÁSICAMENTE EL MISMO MENSAJE.

DUALES

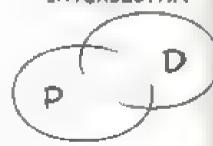


COUP TE PARECE MI NUEVA POPA. NENAP

4. INTERSECTIVA

PALAGRAS Y DIBUJOS TRABAJANDO JUNTOS EN ALGUNOS ASPECTOS, MIEN-TRAS QUE TAMBIÉN APORTAN INFORMACIÓN INDEPENDIENTE.

INTERSECTION

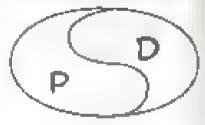


5. INTERDEPENDIENTE



PALABRAS Y DIBUJOS COMBINANDOSE PARA TRANSMITIR UNA IDEA QUE NINGUNO DE LOS DOS TRANSMITIRÍA SOLO.

INTERDEPENDIENTE

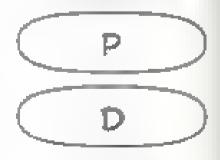


6. EN PARALELO

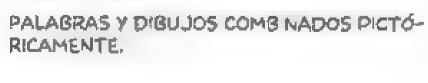


PALABRAS Y DIBUJOS SIGUEN CAMINOS APARENTEMENTE DISTINTOS SIN INTER-SECCIONARSE.

EN PARALELO



7. MONTAJE



SLATION

















ESTO ES ESPECIALMENTE ÚTIL

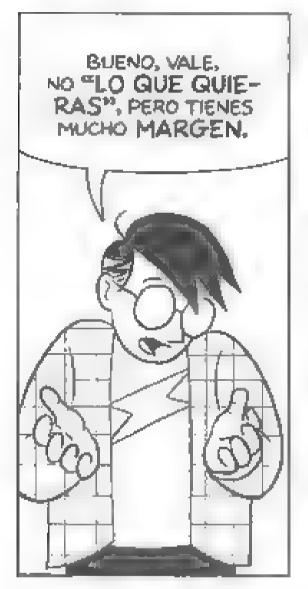


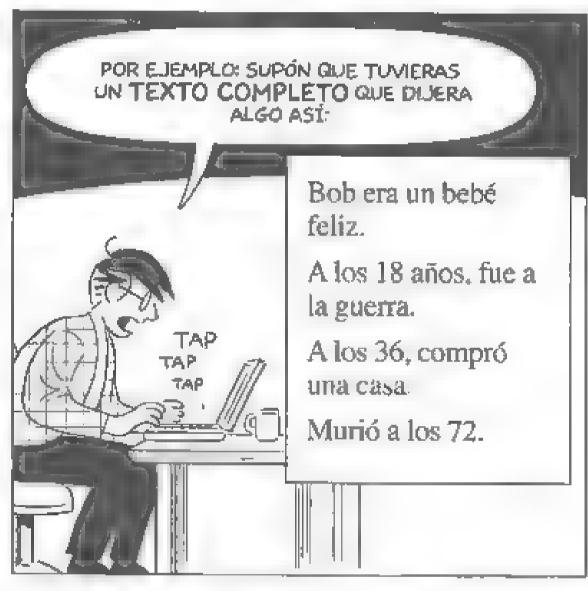


OTRA VENTAJA DE LAS COMBINACIONES ESPECÍFICAS DE PALABRAS ES LA FORMA EN QUE LIBERAN LOS DI-BUJOS CARGANDO CON TODO EL PESO DE LA HISTORIA LSANDO SÓLO PALABRAS.











CON TODO ESCRITO





PODRÍAS DIBUJARLO TODO USANDO SÓLO LAS MANOS.

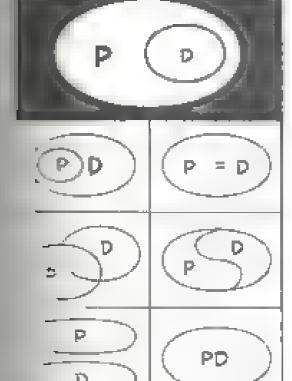
PODRÍAS MOSTRAR A UN NARRADOR HABLANDO DIRECTAMENTE CON EL LECTOR.



PODRÍAS INCLUSO ILUSTRARLO COMPLETAMENTE CON SÍMBOLOS.



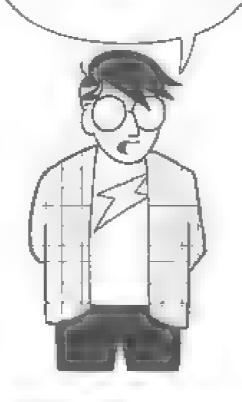
LA MAYORÍA DE LAS
COMBINACIONES DE
FALABRAS ESPECÍFICAS
E PRODUCEN JUNTO
CON OTRO TIPO DE
LIMBINACIONES.

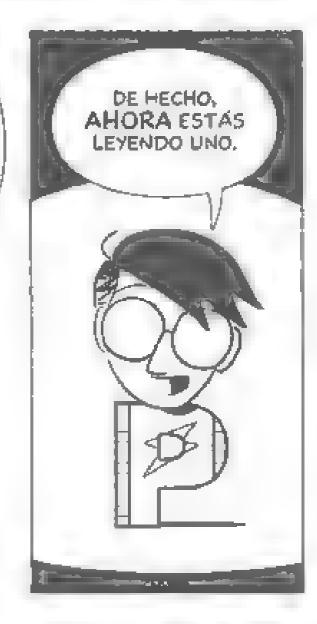


A LA MAYORÍA
DE LOS HISTOR ETISTAS LES GUSTA QUE LOS
DIBUJOS CUENTEN LA
HISTORIA TANTO COMO
LAS PALABRAS.



PERO HAY CÓMICS
EN GRAN MEDIDA DE
PALABRAS ESPECÍFICAS
QUE HACEN USO DE ESA
"LICENCIA ARTÍSTICA"
DE FORMA HABITUAL.



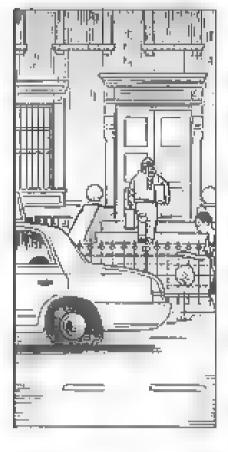


LAS COMBINACIONES DE DIBUJOS ESPECÍFICOS IGUALMENTE DAN LICENCIA A LAS PALABRAS, Y OFRECEN OTROS BENEFICIOS.





DEBIDO A LA NATURALEZA VISUAL DEL CÓMIC, LAS SECUENCIAS DE DIBUJOS ESPECÍFICOS PUEDEN FUNCIONAR SIN CASI PALABRAS CUANTO SEA NECESARIO...



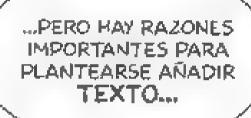




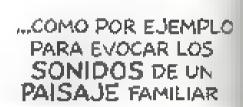


...al contrario
que las secuencias de palabras
específicas, que
no pueden continuar sin dibujodurante más de
una viñeta o dos
sin convertirse
sencillamente
en prosa.















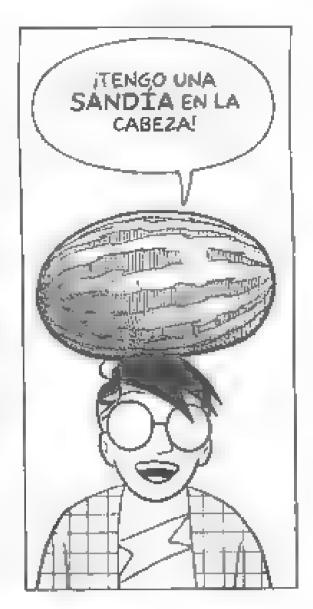
















NARRATIVAS.



LAS COMBINACIONES DUALES TAMBIÉN PUEDEN USARSE PARA EVOCAR EL TONO DE UN LIBRO INFANTIL...



Rollo y Squeeter, la numoneta, companieron un baño.



...O PARA AÑAD R UN AIRE DE ANTIGUAS TRADICIONES



HAY VINETAS EN LAS QUE LAS PALABRAS Y LOS DIBUJOS CUBREN PARTE DEL MISMO TERRENO, PERO CADA UNA AÑADE DETALLES O UNA PERSPECTIVA SIGNIFICATIVOS A LA ESCENA.

PARECE MI NUEVA ROPA, NENA?



INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LA ACTITUD DEL PERSONAJE Y SU PUBLICO OBJETIVO.

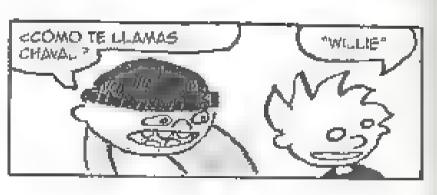
INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LA APARIENCIA FÍSICA DEL PERSONAJE Y SUE GUSTOS EN MODA.



SIGUIENDO SU INSTINTO,
MUCHOS HISTORIETISTAS UTILIZARÁN UN MONTÓN DE
COMBINACIONES INTERSECTIVAS, PRODUCIENDO PAG NAS
QUE LOS LECTORES PODRÍAN ENTENDER PARCIALMENTE
SIN LAS PALABRAS, Y ENTENDER PARCIALMENTE SIN
EL DIBUJO.















LAS COMBINACIONES
INTERDEPENDIENTES NO SON TAN
COMUNES, PERO CUANDO SE HACEN BIEN,
PUEDEN CONSEGUIR EFECTOS
MEMORABLES.

ME ALEGRO MUCHO POR TI...

AQUÍ, EL RESULTADO DE LAS PALABRAS Y LOS DIBUJOS EN COMBINACIÓN ES COMPLETAMENTE DISTINTO DE LO QUE CUALQUIERA DE ELLOS PODRÍA CONSEGUIR SOLO.

SIN EL DIBUJO, ACEPTARÍAMOS SUS PALABRAS SIN MÁS.

ME ALEGRO MUCHO POR TI ..

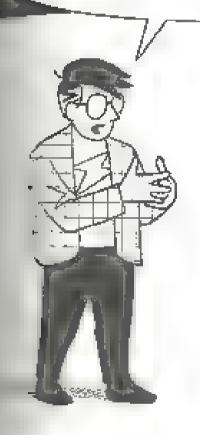
SIN LAS PALABRAS, NO SABRÍAMOS QUE ESTA MINTIENDO.



EN LA ADAPTACIÓN AL CÓMIC DE CIUDAD DE CRISTAL DE PAUL AUSTER, LOS NARRADORES KARASIK Y MAZZUCCHELLI UTIL ZAN DICHA COMBINACIÓN PARA MOSTRAR 5 MBÓLICAMENTE LA PERTURBACIÓN INTERIOR DE UN HOMBRE ("QUINN") CUYA ESPOSA E HIJO HABÍAN MUERTO.

5. INTERDEPENDIENTES

EN LA VINETA DOS, SOLO LAS PALABRAS
NOS DICEN EL ORIGEN DE LA "HER DA" EMOCIONAL DE QJINN, Y SOLO EL DIBUJO RETRATA EL
MOMENTO COMO ALGO MÁS QUE UNA
CONVERSACION EDUCADA.









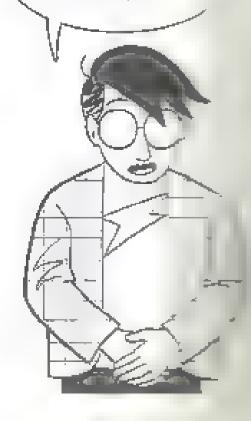
AS COMBINACIONES INTERDEPENDIENTES MANTIENEN LA MENTE DEL LECTOR COMPLETAMENTE CONCENTRADA PORQJE EXIGE QJE ENSAMBLE EL SIGNIFICADO A PARTIR DE PIEZAS DISTINTAS. DICHO EFECTO PUEDE SER ESTIMULANTE, GRATIFICANTE...







...Y UN TIPO
DE EXPERIENC A
QUE RARAS VECES
SE ENCLENTRA
FUERA DEL
COMIC.





...AUNQUE SUS
CAMINOS PUEDEN
DESVIARSE EL
UNO HACIA EL OTRO
EN VIÑETAS
POSTERIORES.





LOS DIÁLOGOS DE UNA ESCENA PUEDEN EXTENDERSE POR OTRA PARA AHORRAR ESPACIO Y PRODUCIR UNA TEXTURA DENSA Y COMPLEJA...





...O SE PUEDE USAR PARA SUAVIZAR UNA TRANSICIÓN DE UNA ESCENA A OTRA.











...COMO EN LA PÁGINA

DE ART SPIEGELMAN DE 1973

"YA NO SALGO MUCHO", DONDE EL

CONTENIDO DE LOS TEXTOS SE REFIERE

PRINCIPALMENTE A LAS VIÑETAS QUE LOS

PRECEDEN, CREANDO UN SENTIDO

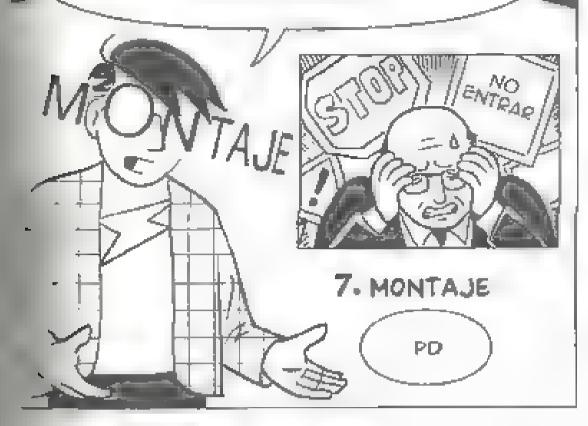
DESOR ENTADOR DE INERCIA

PSICOLÓGICA*.

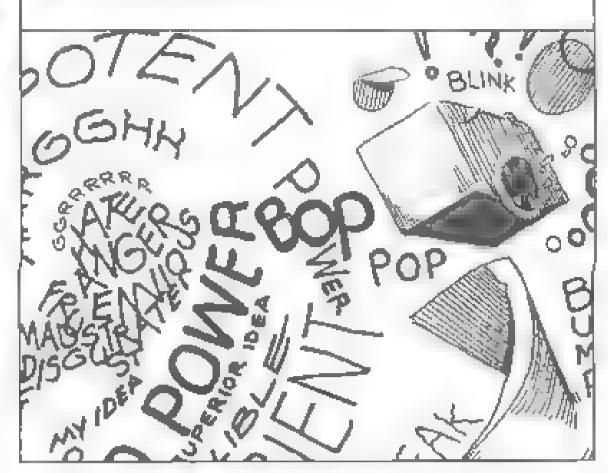




Y POR ÚLTIMO, ESTÁ EL MONTAJE, DONDE LAS PALABRAS Y LAS LETRAS ADOPTAN CUALIDADES V SUALES Y SE COMBINAN MÁS LIBREMENTE CON LOS DIBUJOS QUE LAS RODEAN.



EL USO DE LAS TÉCNICAS DE COLLAGE PURO EN EL CÓMIC HA SIDO MUY RARO A LO LARGO DE LOS AÑOS, PERO LOS HISTOR ETISTAS JUEGAN CON ÉL DE VEZ EN CUANDO...

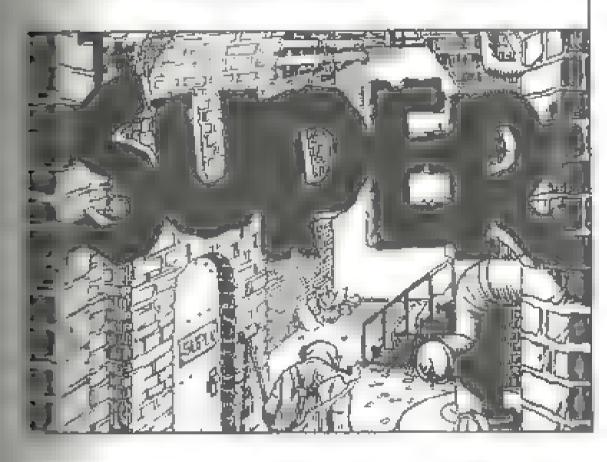


E EJEMPLO MÁS FAMOSO ES EL DE WILL EISNER,

DISEÑO MUCHAS FORMAS INGENIOSAS DE

RPORAR LOGOS DIRECTAMENTE EN LA VINETA

APERTURA DE UNA HISTORIA.

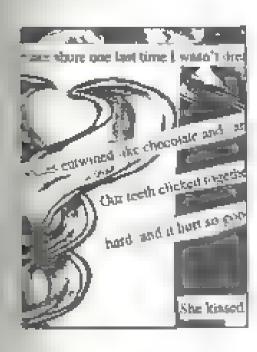


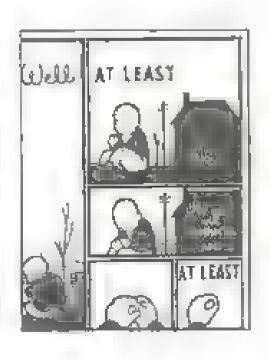
LA IDEA DE QUE LAS
PALABRAS PJEDAN
"SALTAR LA BARRERA" DEL TERRITORIO VISUAL DE VEZ
EN CUANDO PARECE
RAZONABLE...





ALGUNOS HISTORIETISTAS MODERNOS HAN
PROBADO EL POTENCIAL DE TRATAR LOS
ELEMENTOS COMUNES COMO LOS TEXTOS
Y LOS BOCADILLOS CON UNA FUERTE
SENSIBILIDAD VISUAL...





...Y POR SUPUESTO LAS ONOMATOPEYAS SE DERRAMAN EN ESTE TERRITORIO A MENJDO...







L ESPECÍFICAS



NO HAY NINGUNA REGLA PARA CUÁNDO Y
CÓMO USAR UN TIPO DADO DE COMBINACIÓN DE PALABRA
Y DIBUJO. LA MAYORÍA DE LOS HISTORIETISTAS SE FÍAN DE
SU INSTINTO Y NO SE QUEDAN COLGADOS DE LAS
TEORÍAS MARCIANAS DE NADIE.

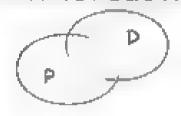
2. DIBUJOS ESPECÍFICOS



3. DUALES



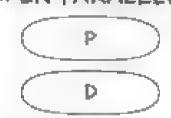
4. INTERSECTIVAS



5. INTERDEPENDIENTES



6. EN PARALELO



7. MONTAJE

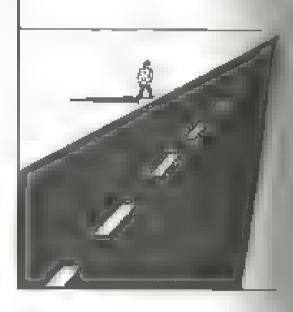








LÉSTA ES UNA
HOJA DE RUTA
QUE PUEDE
AYUDARTE A
RECUPERAR EL
RUMBO.



HAZTE ALGUNA PREGUNTA DE VEZ EN CUANDO:

NO OLADES LA COMPOS DEL DEDOCT



DO LA LIBERTAD

QUE LAS PALABRAS

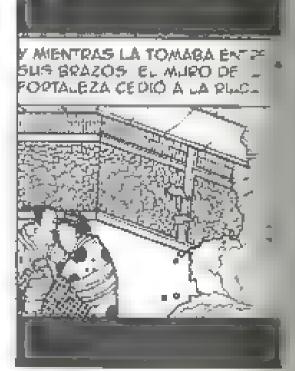
DAN A MI DIBUJO?



JESTOY APROVECHAN-DO LA LIBERTAD QUE MI DIBUJO DA A MIS PALABRAS?



ZHAY BUENAS RAZONES PARA DECIR ALGO A MIS LECTORES DOS VECES?



STAN LOS DIBUJOS LAS PALABRAS

-- ORTANDO ALGO TE VALOR A CADA ETA?



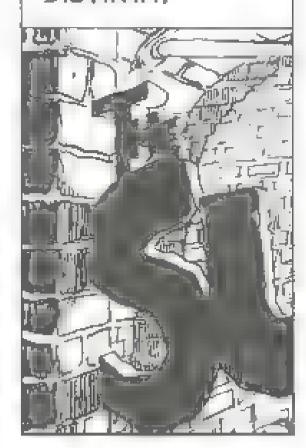
¿PODRÍAN LOS DOS JUNTOS SER MÁS QUE LA SUMA DE SUS PARTES?



20 PODRÍAN TRANSMITIR CADA UNO UN MENSAJE ENORMEMENTE DISTINTO?



LLAS PALAGRAS Y LOS DIBUJOS NECESITAN SER TRATADOS DE FORMA TAN DISTINTA?



UNA VEZ MÁS, NO HAY FORMA "EQUIVOCADA" DE MEZCLAR PALABRAS CON DIBUJOS, PERO SI QUIERES RETENER LA ATENCIÓN DE TUS



PRIMERO: ICONTROLA TU NUMERO DE PALABRAS! SI LA MITAD DE CADA VINE-TA ESTÁ CUBIERTA DE PALABRAS, TAL VEZ DEBAS PLANTEARTE DECIR MAS CON LOS DIBUJOS, AÑADIR MOMENTOS PARA DESMENUZAR EL TEXTO EN PEDAZOS MÁS PEQUEÑOS, O SENCILLAMENTE USAR MENOS PALABRAS PARA TRANSMITIR TU MENSAJE, ADEMAS, NO CREAS QUE, HUM... OH, NO, ME ESTOY QUE-DANDO SIN SITIO... INO HAGAS ESTO!!



PLANTEATE USAR UNA

V SOBRE TODO. SENTRATE EN TU TORIA, A LA QUE SERVIR T-1 TO PALABRAS



...PORQUE EN ESO ES EN LO QUE SE CONCENTRARAN TUS LECTORES SI HACES BIEN TU TRABAJO.

AHORA QUE HEMOS CUBIERTO LAS DIFERENTES FORMAS DE MEZCLAR PALABRAS Y DIBUJOS PARA CONTAR UNA HISTORIA, EXAMINEMOS CÓMO SE COMBINAN LAS DOS GRÁFICAMENTE...

... JEMPEZANDO CON ESTAS

EXTRAÑAS BURBUJAS LLENAS DE PALABRAS SOBRE MI CABEZA!



EN EL CÓMIC

Y EL ARTE

SECUENCIAL,

WILL EISNER LLAMA

AL BOCADILLO

DE DIÁLOGO

UN "RECURSO

DESESPERADO";

UN INTENTO DE

"CAPTURAR Y

HACER VISIBLE UN

ELEMENTO ETÉREO:

EL SONIDO".



ILOS BOCADILLOS NO EXISTEN EN EL MISMO PLANO DE REALIDAD QUE ESTOS DIBJJOS, PERO AQUÍ ESTAN, FLOTANDO COMO SI FUERAN OBJETOS FÍSICOS!



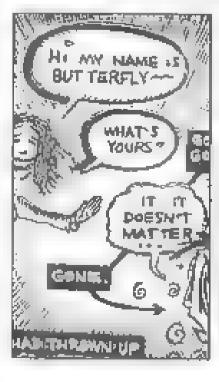
ALGUNOS RESPONDEN A ESTA PARADOJA ATENUANDO LA FISICIDAD DE LA FORMA DEL BOCADILLO CON EL USO DE BORDES FINÍSIMOS O SIN BORDE...



...COMO PARA DECIR
"EH, NO ESTOY AQUÍ
REALMENTE, ESTO ES
SOLO DONDE ACABA
EL DIBUJO"...



...MIENTRAS QUE OTROS ABRAZAN LA
PRESENCIA FÍSICA DE LOS BOCADILLOS CON
GRUESOS CONTORNOS, ESCULPIENDO MÁS
DELIBERADAMENTE O CREANDO INTERACCIONES
DIRECTAS CON EL DIBUJO CIRCUNDANTE.

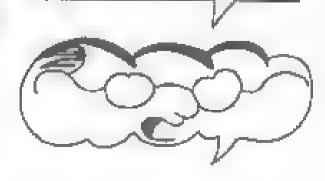




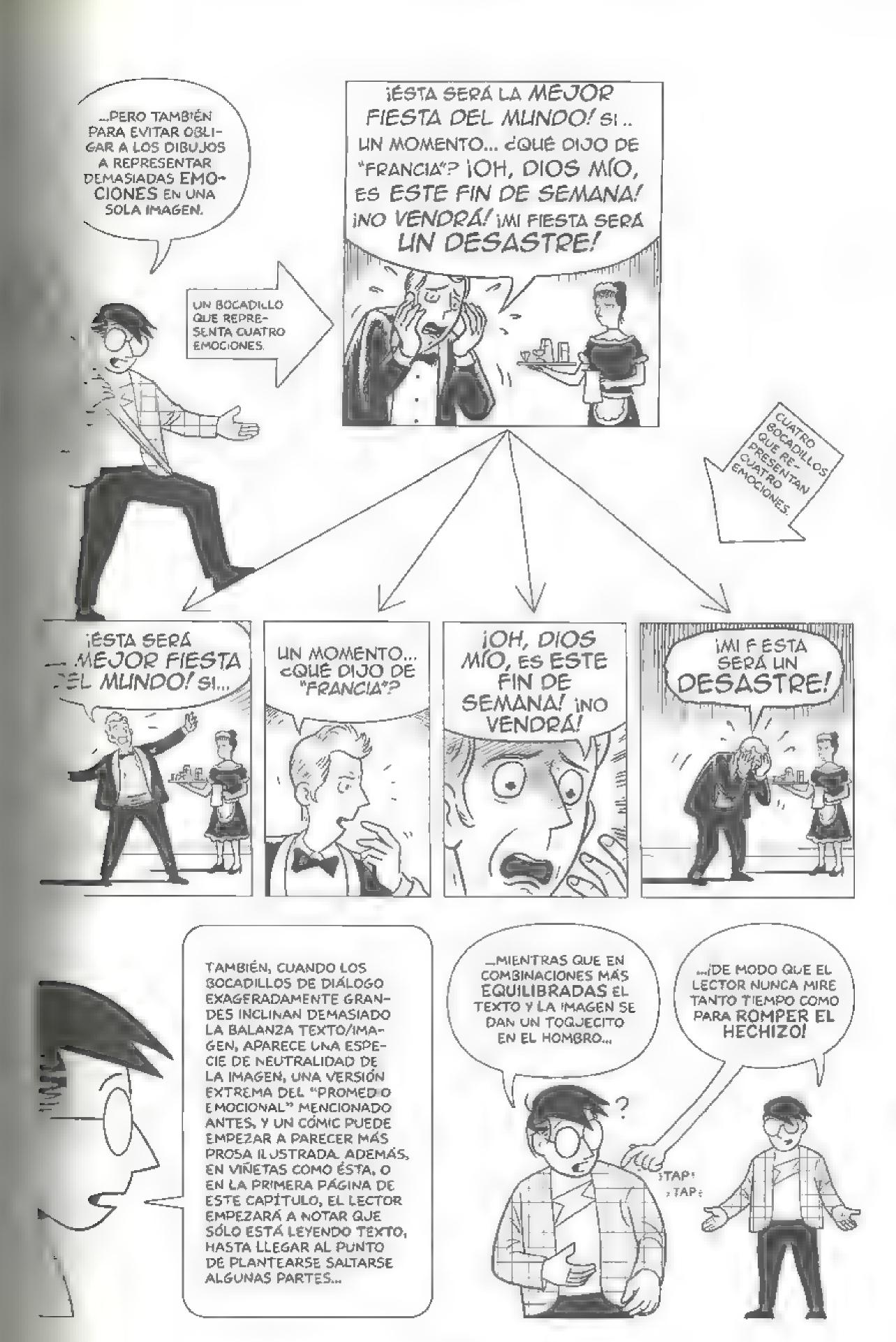
MENTE DE TI,
POR SUPUESTO...

LA FORMA Y EL ESTILO

DEPENDEN COMPLETA-



EN PARTE
POR LAS RAZONES
DE EQUILIBRIO TEXT
IMAGEN ANTES
CITADAS...





LOS QUE NOS INICIAMOS EN EL MELODRA-MÁTICO MUNDO DEL CÓMIC DE SUPER-HÉROES NOS ACOSTUMBRA-MOS AL USO FRECLENTE DE LA ROTULACIÓN GIGANTE, EN **NEGRITA** 0 CURSIVA.

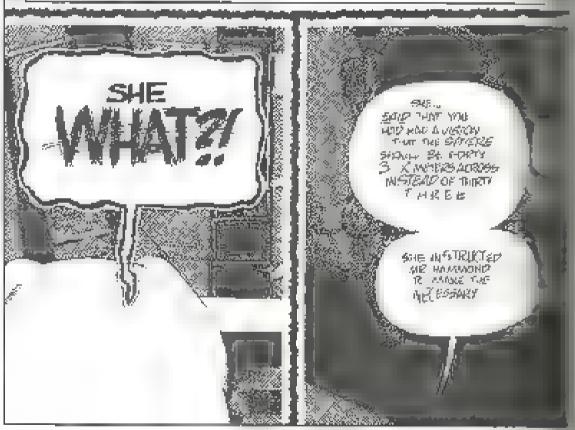


UTILIZAR FUERTES VARIACIONES EN LA ROTU-LACIÓN PUEDE AYUDAR A INTEGRAR LAS PALABRAS Y LOS DEBUJOS CELEBRANDO SUS RAÍCES COMUNES COMO SÍMBOLOS GRÁFICOS.





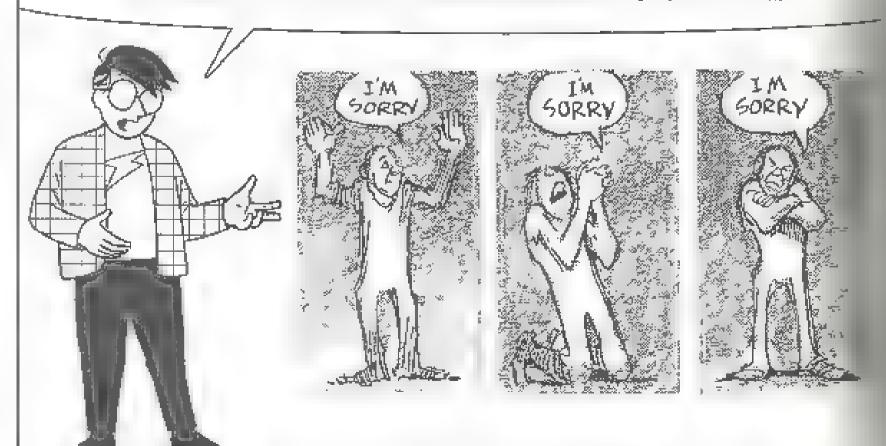




POR SUPUESTO. NADA HABLA MÁS QUE UNA FUENTE GRANDE!



POR OTRA PARTE, WILL EISNER, QUE USÓ DURANTE MUCHO TIEMPO PALABRAS GRANDES, SENALA QUE COMO "OÍMOS" UN BOCADILLO DE DIÁLOGO TAMBES SE VE AFECTADO POR LAS EXPRESIONES Y EL LENGUAJE CORPORAL DE HABLANTE, SIN IMPORTAR COMO ESTÉ ROTULADO EL DIÁLOGO*...



... Y, COMO TE DIRAN LOS ESCRITORES DE PROSA, POR EL SIGNIFICADO MISMO DE LAS PALABRAS.



EWW LISTEN TO THIS : "BOSEY geeks bacall I am Dwm 40-75H SINGER SONGWRITER, NON-SMOKER. you are fem. 30-40, Non-Judge-MENTAL, LOVES : HONESTY, PILLOW-FENTS, MOONLIGHT SERENADES. BE MY MUSE. WORD IS "NON. JUDGEMENTAL."

OH MY GOD! " BE THE OBJECT OF MY DESIRE MAPRIAGE MINDED PROF SWM. 31 SEEKS DERFECT 10. 18-24 I WON'T TAKE NO FOR AN ANSWER -GOD! THAT'S SO SCAPY MY BREATEST FEAR IS THAT 40ME CREEP LIKE THAT WILL FALL IN LOVE WITH ME!

DE FORMA SIMILAR, EN LA ÚLTIMA DÉCADA IN NÚMERO CRECIENTE DE DIBUJANTES ESTÁN PAS-ANDO DE LA ESCANDALOSA TRADICIÓN DE TODO MAYUSCULAS DEL CÓMIC A ABRAZAR LAS FLEN-TES CON MAYUSCULAS Y MINUSCULAS.



PERSONALMENTE, YO LE DOY MUCHAS VUELTAS A LA CUESTION DE USAR O NO ROTULACIÓN CON MAYUSCULAS Y MINÚSCULAS. MI PRIMER LIBRO FUE ROTULADO TODO El siguiente libro usó CON MAYUSCULAS FOR EL und fuente con MAYUS-ROTULISTA PROFESIONAL CULAS y minúsculas y BOB LAPPAN. cursiva negrita. ÉSTE USA UNA FUENTE BASADA EN MI CALIGRAFÍA.

MIRA LA SECCIÓN DE NOTAS AL FINAL DE

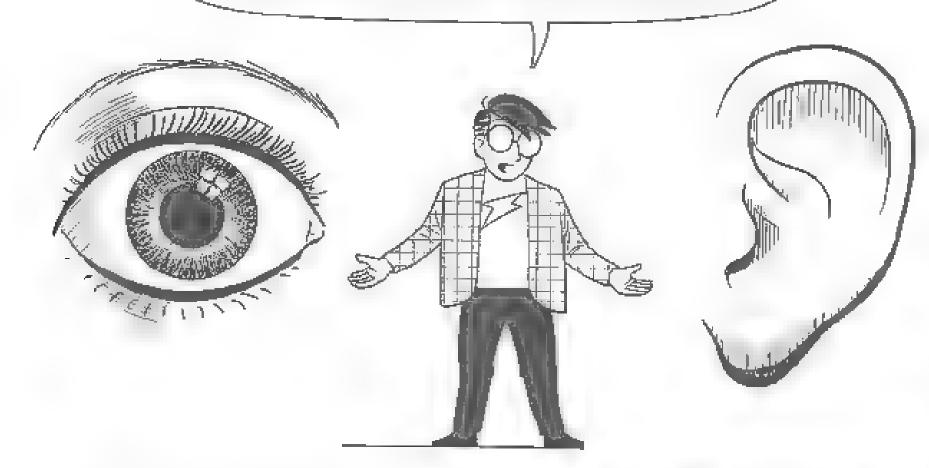
ESTE CAPÍTULO PARA PROFUNDIZAR EN EL



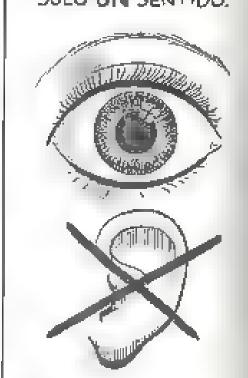
DEBATE Y SABER POR QUÉ YO SIGO INDECISO.

ADEMÁS. BUSCA EN EL CA-PÍTULO CINCO MÁS INFORMACIÓN SOBRE TÉCNICAS DE RO-TULACIÓN DIGITALES Y TRADICIONALES.

GRACIAS AL CINE Y LA TELEVISIÓN, NOS HEMOS ACOSTUMBRADO A HISTORIAS QUE USAN CONTINUAMENTE LA VISIÓN Y EL SONIDO Y OFRECEN RICAS EXPERIENCIAS DE INMERSIÓN,



PERO COMO
AJTORES DE CÓMICS,
SI GJEREMOS
REPRODUCIR ESE
TIPO DE EXPERIENCIA, NECESITAMOS
HACERLO USANDO
SOLO UN SENTIDO.



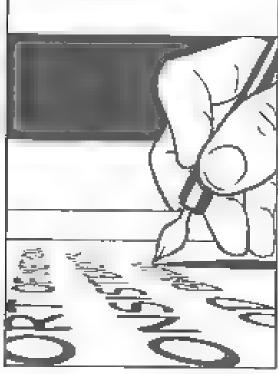
LAS PALABRAS DESEMPEÑAN UN PAPEL IMPORTAN-TE EN EL CÓMIC PARA SALVAR ESA DISTANCIA. DAN VOZ A NUESTROS PERSONAJES, NOS PERMITEN DESCRIBIR LOS CINCO SENT DOS...







CREAR ONOMATOPEYAS
GENIALES NO EXIGE
LA COHERENCIA
METÓDICA QUE
NECESITA UNA BUENA
ROTULACIÓN DE
BOCADILLO.





ALGUNAS
VARIABLES
DENTRO DE LAS
CUALES PUEDES
INCLUIDAS...
INCLUIDAS...

POR EL TAMAÑO,

A NEGRITA, LA INCLI
ACIÓN Y LOS SIGNOS

DE EXCLAMACIÓN.

TIMBRE. LA CUALIDAD DEL SONIDO: SU ASPEREZA, ONDULACIÓN, AGLDEZA, SUAVIDAD, ETC... ASOCIACIÓN.
ESTILOS DE FLENTES
Y FORMAS QUE
REM TEN A LA
FUENTE DEL SONIDO
O LA IMITAN.

INTEGRACIÓN
GRÁFICA. PURAS
CONSIDERACIONES DE
DISEÑO DE FORMA,
LÍNEA Y COLOR,
ADEMÁS DE CÓMO EL
EFECTO SE MEZCLA
CON EL DIBUJO.

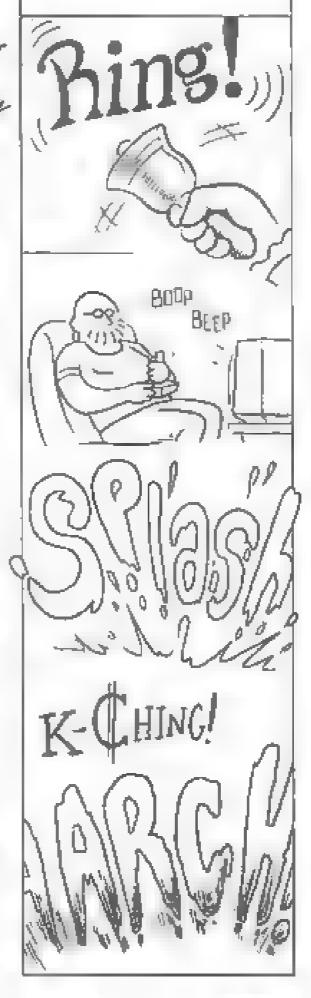


KNOCK-KNOCK

KNOCK!!



GRRR.





POR SUPUESTO, SI BUSCAS UN TIPO DE HISTORIA MÁS DISCRETO, TAL VEZ QUIERAS EVITAR DEMASIADOS EFECTOS LLAMATIVOS...









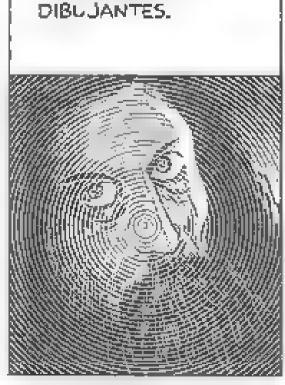
SI PLANTEAS
ESCRIBIR HISTORIAS
PARA QUE OTROS
LAS DIBUJEN, AQUÍ
TIENES ALGUNAS
SUGERENCIAS
EXTRA











OTROS COMO ALAN

DESCRIPCIONES RICAS

MOORE ESCRIBEN

Y DETALLADAS DE

SUS DIVERSOS

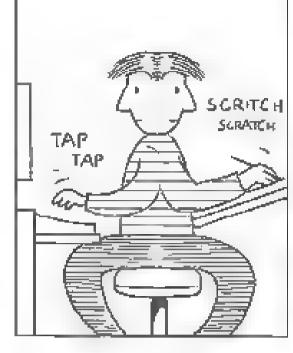
CADA VIÑETA PARA



EL GUIÓN DE CÓMIC LA HERRAMIENTA MÁS FOC ADA CON ESCRIBIR CÓMICS QUE OTROS DIBUJARÁN...



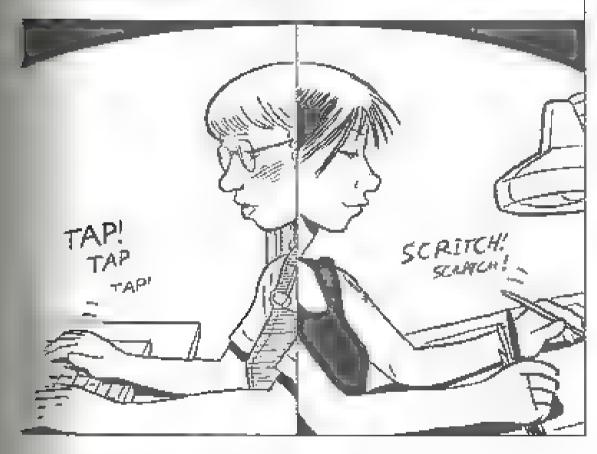
...AUNQUE HAY
ALGUNOS
HISTORIETISTAS
QUE ESCRIBEN
GUIONES COMPLETOS
PARA ELLOS M SMOS.



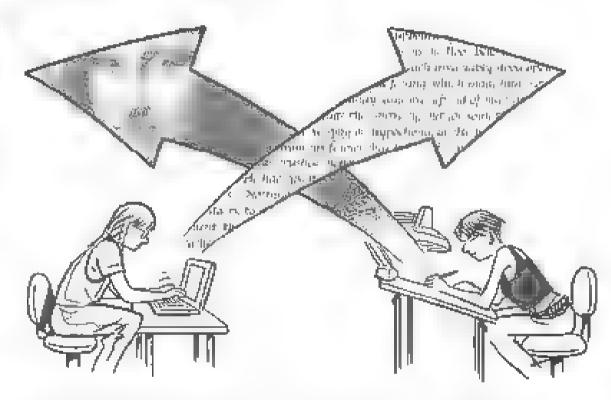
ESCRIBIR GUIONES DE CÓMIC
ES UN ARTE EN SÍ MISMO; BUSCA EN LA
BIBLIOGRAFÍA ALGUNOS L. BROS QUE TE DEN
GUÍAS DETALLADAS SOBRE CÓMO SE HACE.

CLACARY!
CLACARY!
CLACARY!

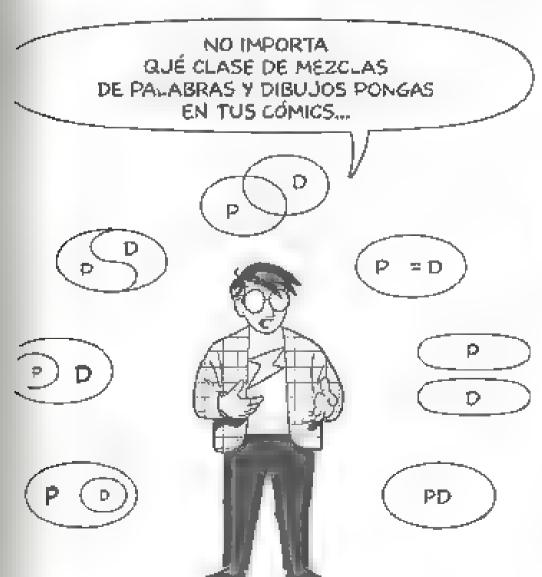
PERO RECUERDA, QUE INCLUSO SI HACES
EQUIPO CON ALGUIEN PARA PRODUCIR CÓMICS,
TUS HISTORIAS SERÁN MÁS POTENTES SI
PARECE QUE FUERON CREADAS CON UNA
MENTALIDAD ÚNICA.



CJIDADO CON EL SÍNDROME DE GUIONISTA-CONTRA-DIBUJANTE, EN EL QUE UN COLABO-RADOR INTENTA GANARSE AL LECTOR CON PROSA EVOCATIVA Y EL OTRO INTENTA DESLUMBRAR AL LECTOR CON ARTE SUNTUOSO...



...MIENTRAS QUE NI EL DIBUJO NI EL GUIÓN TERMI-NAN DE ACEPTARSE PLENAMENTE EL UNO AL OTRO.





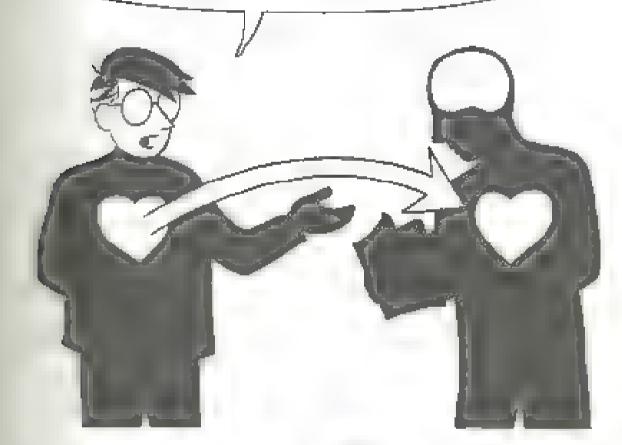




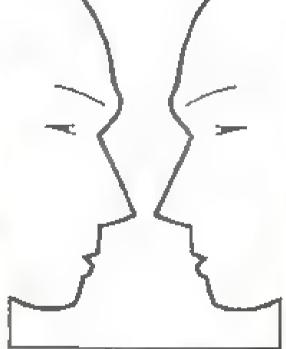
PERO HAY ALGUNAS SJEERENCIAS SOBRE OBJETIVOS DE NA-RRACIÓN BÁSICOS EN LOS QUE LA MAYOR_A DE LOS ESCRITORES COINCIDEN.



PRIMERO, BUSCA HISTORIAS QUE ESTÉN ANCLADAS EN TU PROP A EXPERIENCIA, Y QUE HABLEN A LA EXPERIENCIA DE TUS LECTORES.



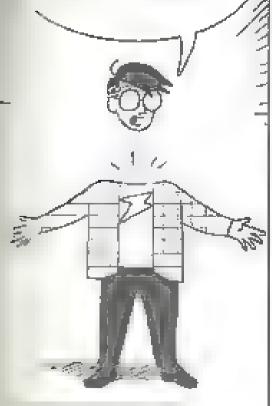
Y NUEVOS E NTERESANTES TIPOS DE CONFLICTO ENTRE PERSONAJES...



...Y ENTRE INDIVIDUOS Y EL MUNDO QUE LES RODEA,



SORPRENDE
A TUS LECTORES!
LEVALES A SITIOS
DONDE NUNCA
HAYAN ESTADO.

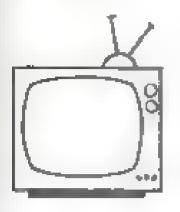


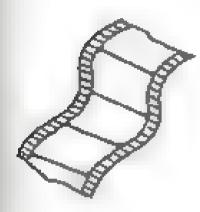
PROVOCA EMOCIONES -SUSPENSE,
RISA, HORROR, ALEGRÍA, TR STEZA-,
NO MEDIANTE LA MANIPULACIÓN BARATA,
SINO EXPLOTANDO LA HERENC A Y
LAS EXPERIENCIAS COMUNES.

HAZ QUE TUS
LECTORES SE
INTERESEN, HAZ
QUE QUIERAN SABER
CÓMO ACABA TODO,
QUE QUIERAN VOLVER A POR
MÁS...

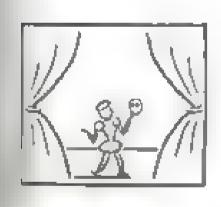


BASICAMENTE. ES EL MISMO CONSEJO QUE TE DARAN EN CUALQUIER MEDIO QUE ELIJAS PARA CONTAR TUS HISTORIAS.















.. PORQUE TODAS

EN EL MISMO SITIO!

LA MENTE DEL

POR ESO NO CREO QUE HAYA UN TIPO DE HISTORIA QUE SEA "ADECUADO" PARA EL CÓMIC...









¿MI CONSEJO?

ESCR BE LO QUE

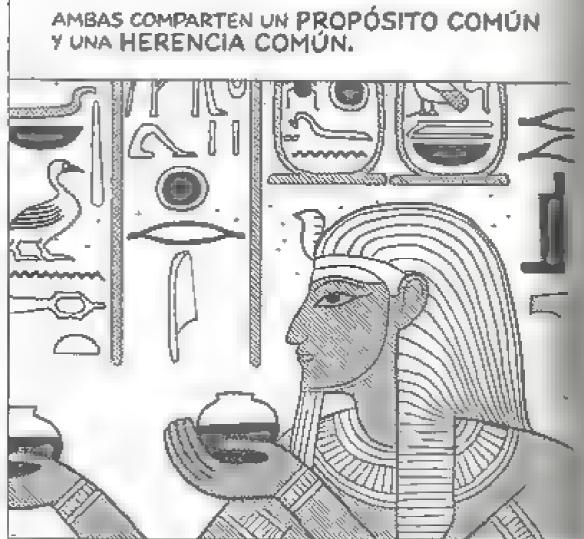
QUIERAS LEER.







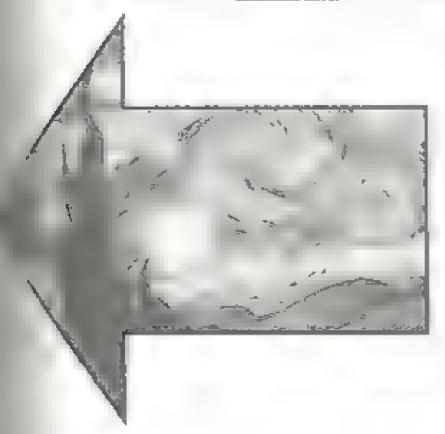






PERO LAS PALABRAS Y LAS IMÁGENES TAMB ÉN TIENEN SUS HISTORIAS SEPARADAS Y SUS PUNTOS FUERTES SEPARADOS...

...Y TAMBIÉN HAN SIDO UNA RICA FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA MUCHOS DE LOS AUTORES QUE SE VEN ATRAÍDOS POR EL CÓMIC.





It the pleasure I could leading didne know on the pleasure I rest only looked out of the pleasure I rest only looked know on the outling answer liest only looked know of the pleasure in things he didne Groves and the pleasure in things he didne Groves and the pleasure in the pleasure i











CAPÍTULO 3: EL PODER DE LAS PALABRAS

PÁGINA 128, VIÑETA UNO - R. C. HARVEY HABLA SOBRE EL CÓMIC

EN LAS PROPIAS PALABRAS DE R. C. HARVEY: "...EL CÓMIC CONSISTE EN NARRACIONES O EXPOSICIONES VISUALES EN LAS QUE LAS PALABRAS (A MENUDO ROTULADAS EN LA ZONA DIBUJADA DENTRO DE BOCADILLOS DE DIÁLOGO) CONTRIBUYEN NORMALMENTE AL SIGNIFICADO DE LOS DIBUJOS Y VICEVERSA".

PÁGINA 129, VINETA UNO - UN MEDIO DE FRAGMENTOS

VER ENTENDER EL CÓMIC, CAPÍTULO TRES, PARA 34
PÁGINAS DE MEDITACIONES SOBRE LO QUE NORMALMENTE LLAMO "CLAUSURA", LA TENDENCIA QUE TODOS
TENEMOS A RELLENAR LOS HUECOS, Y POR QUÉ CREO
QUE ES UNO DE LOS CIMIENTOS BÁSICOS DE LA EXPERIENCIA DE LEER CÓMICS.

PÁGINA 134, VIÑETA NUEVE - EL OLOR DE LAS PASTAS

LOS GUIONISTAS FRECUENTEMENTE PASAN POR ALTO LA OPORTUNIDAD QUE NOS DAN LAS PALABRAS DE REVELLAR LO QUE PASA CON EL SENTIDO DEL TACTO, EL SABOR Y EL OLOR. UNO DE MIS CÓMICS FAVORITOS CUANDO TENÍA 14 AÑOS ERA DAREDEVIL (EL SUPERHÉROE CIEGO QUE SE APOYA EN SUS OTROS SENTIDOS AUMENTADOS PARA COMBATIR EL CRIMEN Y PALPAR A JENNIFER GARNER BAJO LA LLUVIA) Y DESPUÉS DE TANTOS AÑOS TODANÍA RECUERDO UN TEXTO DE APOYO DONDE DESCRIBE RESTOS DE OLOR DE "CORDITA Y PÓLVORA".



LA INFLUENCIA DEL CINE SOBRE EL CÓMIC PROBABLEMENTE NOS INCLINE HACIA LA VISIÓN Y EL SONIDO COMO SENTIDOS DOMINANTES, PERO DEBERÍAMOS TOMAR EJEMPLO TAMBIÉN DE LOS ESCRITORES DE PROSA Y POESÍA, QUE DAN SU VALOR A LOS CINCO SENTIDOS, DAR A LOS LECTORES UNA VENTANA A LAS EXPERIENCIAS SENSORIALES DE UN PERSONAJE PUEDE AUMENTAR LA INTIMIDAD DE SU RELACIÓN CON ESE PERSONAJE, Y FORTALECER SU DESEO DE PERMANECER DENTRO DE LA HISTORIA,

PÁGINA 139, VIÑETA TRES -INO TROPIECES CON MI LOGO!

HACER QUE UN LOGO COEXISTA FÍSICAMENTE CON LOS PERSONAJES PLANTEA LA CUESTIÓN DE LA CREDIBILI-DAD. SI LOS DIBUJANTES DE CÓMIC QUIEREN QUE CREA-MOS EN SU MUNDO COMO UN LUGAR REAL, JUN CARTEL GIGANTE DE CONTRACHAPADO CON EL NOMBRE DEL PERSONAJE PUESTO ESTORBA A ESE OBJETIVO? CREO QUE LA RESPUESTA ES TANTO SÍ COMO NO; ES SOLO UN-CUESTIÓN DE OPORTUN DAD.

LA SENSACIÓN DE PERDERTE EN UNA PELÍCULA, UN LIBRO, UN CÓMIC O UNA OBRA NO SE PRODUCE INSTAN-TÁNEAMENTE. CUANDO LOS CRÉDITOS DE UNA PELÍCULA EMPIEZAN A APARECER, ERES PERFECTAMENTE CONSCIENTE DE QUE ESTÁS SENTADO EN UN CUARTO OSCURO CON DESCONOCIDOS MIENTRAS SE PROYECTA LUZ SOBRE UNA PANTALLA, ES SOLO UNOS MINUTOS DESPUÉS, CUANDO ESOS NOMBRES DEJAN DE APARECER EN MITAD DEL AIRE SOBRE LA ACCIÓN, QUE EL CINE Y LOS DESCONOCIDOS Y LA PANTALLA SE ESFUMAN Y SENCILLAMENTE VIVES LA HISTORIA. SI LA NARRATIVA ES BUENA (Y SI TODO EL MUNDO APAGA SUS TELÉFONOS MÓVILES Y SE CALLA) NO VOLVERAS A ESE CUARTO OSCURO LLENO DE DESCONOCIDOS HASTA QUE PASEN LOS CRÉDITOS FINALES.

DE FORMA SEMEJANTE, CUANDO EMPEZAMOS A LEER
UN CÓMIC, UN LOGO DE CINCO METROS DE ALTURA EN LA
PAGINA UNO NO NOS SACA DE LA ACCIÓN PORQUE NI SQUIERA ESTAMOS DENTRO DE ELLA TODAVÍA. SABEMOS
QUE TENEMOS EN LA MANO UN PUÑADO DE PAPEL (O
QUE ESTAMOS MIRANDO A UNA PANTALLA BRILLANTE)
Y NORMALMENTE NECESITAMOS UNA O DOS PÁGINAS
PARA OLVIDARLO. ES EN ESA FASE DE ENTRADA (Y SU
CORRESPONDIENTE FASE DE SALIDA) DONDE UN POCO CARTIFICIO NO HACE DAÑO, Y PUEDE INCLUSO MEJORAR
EXPERIENCIA DE LECTURA.



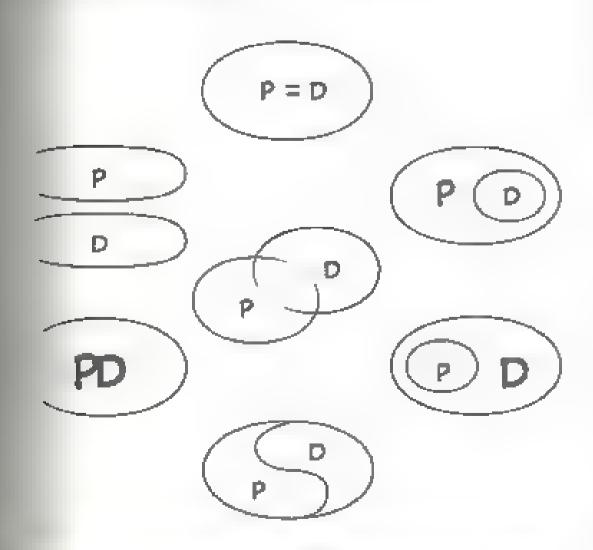
PÁGINA 139, VIÑETA SEIS - DAVID CHOE, **MONTAJE Y PALABRAS ESPECÍFICAS**

-E AGUÍ ALGO MÁS DE LA TÉCNICA DE CHOE DE COR-TAR Y PEGAR PARA COMBINAR PALABRAS Y DIBUJO (DE 3U CÓMIC SLOW JAMS), OBSERVA QUE TAMBIÉN SIGUE 31 PATRÓN DE PALABRAS ESPECÍFICAS. LAS FRASES *ECANOGRAFIADAS DE CHOE NOS DICEN TODO LO QUE FICESITAMOS SABER, DE MODO QUE LOS DIBUJOS SON . 3RES DE DESVIARSE CUANTO QUIERAN,



"-GINAS 140-141 - USAR (Y ABUSAR) DE LAS CATEGORÍAS DE PALABRAS-DIBUJOS

LO PARA INSISTIR, DESDE LUEGO QUE NO ESTOY GIRIENDO QUE NAD E SE PONGA A ELEGIR CUIDADO-- ENTE SUS COMBINACIONES DE PALABRA/IMAGEN - TES DE CREAR UN CÓMIC, COMO CON LAS 6 TRAN-TONES DE VIÑETAS DEL CAPÍTULO UNO. NO GUIERO JE ESTE TIPO DE CLASIFICACIÓN SUSTITUYA A TU ut nto. En su lugar, al hacerte el tipo de pre-NTAS QUE PLANTEO AL FINAL DE LA PÁGINA 140 Y EL NCIPIO DE LA PÁG NA IHI. ESPERO QUE PUEDAS PULIR. . INSTINTO EN EL FUTURO PARA APROVECHAR ESTAS. 15 BILIDADES DE PALABRAS-DIBUJOS DE FORMA TUITIVA Y NATURAL.



* SA A LA IZQUIERDA. DIBLIJO DE DAVID CHOE, DERECHA DIBLIJOS LY DELISLE Y MARJAN SATRAPI (VER CRÉDITOS ARTISTICOS.

CADA TÉCNICA QUE USAMOS EMPIEZA SU VIDA COMO UN PROCESO CONSCIENTE Y, CON SUERTE, PAULATINA-MENTE SE CONVIERTE EN UNA SEGUNDA NATURALEZA. PERO NO TODAS LAS TÉCNICAS FUNCIONAN A NUESTRO FAVOR A LARGO PLAZO, Y CONVIENE SEPARAR CONS-CIENTEMENTE LOS BUENOS INSTINTOS DE LAS MALAS COSTUMBRES DE VEZ EN CUANDO.

PÁGINAS 142-145 - EL BOCADILLO DE PEN-SAMIENTO Y SUS PARIENTES

LOS GOCADILLOS DE PENSAMIENTO YA NO SON TAN COMUNES COMO FUERON ANTAÑO, PERO SIGUEN SIENDO. UNA FORMA GENIAL DE REVELAR LA VIDA INTERIOR DE UN PERSONALIE (VÉASE "EL OLOR DE LAS PASTAS", MÁS ARRIBA), EN EL ÚLTIMO PAR DE DÉCADAS, 5IN EMBARGO, LOS PENSAMIENTOS DE LOS PERSONAJES SE PUEDEN EXPRE-SAR DE IGUAL MANERA EN FORMA DE TEXTO DE APOYO, EL EGUIVALENTE DE UNA VOZ OVER EN UNA PELÍCULA. TALES TEXTOS PARECEN RECONOCER AL PUBLICO COMO NO LO HACEN LOS BOCADILLOS, COMO SI EL PERSONAJE ESTUVIERA ENVIANDO SUS PENSAMIENTOS DIRECTAMENTE AL LECTOR. Y PUEDEN DAR AL TEXTO UN NIVEL EXTRA DE INTIMIDAD. ADEMÁS NO REQUIEREN QUE EL PENSADOR ESTÉ EN LA VI-NETA PARA MOSTRAR DONDE SE ORIGINA EL PENSAMIENTO. DE MODO QUE PUEDEN APARECER EN VINETAS QUE ESTÁN ENCUADRADAS DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL PENSADOR. TALES "TEXTOS DE PENSAMIENTO" SON NORMALMENTE EN TIEMPO PRESENTE Y EN PRIMERA PERSONA (ABAJO A LA IZ-GUIERDA) PERO LA NARRACIÓN EN TIEMPO PASADO (ABAJO) A LA DERECHA) PUEDE HACER PUNCIONES PARECIDAS.



EL BOCADILLO DE PENSAMIENTO TRADICIONAL TIENE VENTAJAS, SIN EMBARGO, PUEDE OFRECER UN VISTAZO A LOS PENSAM ENTOS DE UN PERSONAJE EN CUAL-QUIER MOMENTO, Y NO EXIGE LA REPETICIÓN A LO LARGO DE LA HISTORIA. UN TEXTO DE PENSAMIENTO SÓLO FUNCIONA COMO UNA NARRACIÓN CONTINUA. Y LOS LECTORES TIENEN QUE SABER QUÉ PERSONAJE ESTÁ PENSANDO, INCLUSO EN VIÑETAS REBOSANTES DE PERSONAJES, UN BOCADILLO DE PENSAM ENTO, SIN EMBARGO, PUEDE APARECER UNA SOLA VEZ EN UNA NOVELA GRAFICA DE 200 PÁGINAS APUNTANDO A UN TRANSEUNTE AL AZAR. Y EL PÚBLICO NO LE DARÁ MAYOR IMPORTANCIA.

PÁGINA 142, VIÑETA SIETE - FORMAS DE BOCADILLOS

ALGUNOS EJEMPLOS DE FORMAS DE BOCADILLOS:



PÁGINA 144, VINETA TRES - RAÍCES CO-MUNES

MUCHO MÁS SOBRE POR QUÉ VEO LAS PALABRAS Y LOS DIBUJOS COMO DOS RAMAS DEL MISMO ÁRBOL, EN *ENTENDER EL CÓMIC*, CAPITULO SEIS, "MOSTRAR Y CONTAR",

PÁGINA 145, ÚLTIMA VIÑETA — EL DEBATE DE LAS MINÚSCULAS

ESTOY INDECISO SOBRE LA CUESTIÓN DE USAR O NO MAYUSCULAS Y MINUSCULAS EN LOS BOCADILLOS DE DIÁLOGO. EL HECHO DE QUE HAYA VUELTO A LAS MAYÚSCULAS EN ESTE LIBRO NO ES EN NINGÚN MODO INDICATIVO DE QUE ME HAYA DECIDIDO.

POR UN LADO, LA ROTULACIÓN DE CÓMIC EN MAYUSCU-LAS TIENE LOS SIGUIENTES ARGUMENTOS A SU FAVOR:

- APROXIMADAMENTE EL 98% DE LOS CÓMICS EN INGLÉS DE LOS ÚLTIMOS 100 AÑOS LA HAN USADE INCLUIDOS CASI TODOS LOS CÓMICS HOY CONSIDERADOS CLÁSICOS. SI NO ESTÁ ROTO, ¿POR QUÉ ARREGLARLO?
- LAS LETRAS MAYÚSCULAS SON MÁS FÁCILES DE ROTULAR A MANO.
- LAS MAYÚSCULAS RELLENAN EL ESPACIO DE FOR-MAS EFICAZ.
- LAS MAYÚSCULAS SE MEZCLAN MEJOR LOS DIBU-JOS.
- LAS MAYUSCULAS QUEDAN MEJOR CON NEGRITAL CURSIVAS FRECUENTES.

POR OTRO LADO, LOS DEFENSORES DE USAR LETRAS MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS PODRÍAN RESPONDER:

- HAY MUCHAS COSAS QUE LOS CÓMICS RARAS VETE HAN HECHO EN LOS ÚLT MOS 100 AÑOS, INCLUIDO TRATAR LOS TEMAS ADULTOS, Y USAR LA CARAC-TERIZACIÓN SUTIL Y EL DIBUJO SOFISTICADO; ES-NO ES RAZÓN PARA NO PROBARLAS.
- UNO DE LOS COMICS MÁS POPULARES DE LA HISTE RIA, TINTÍN, UTILIZA MAYUSCULAS Y MINÚSCULA COMO OTROS CÓMICS EUROPEOS, Y QUEDA GENIAL
- QUE SEA MÁS FÁCIL NO SIGNIFICA QUE SEA MEJO:
- UN POCO DE ESPACIO EN BLANCO NUNCA HA HEC-DANO A NADIE.
- SI LAS MAYÚSCULAS Y LAS MINÚSCULAS NO SE MEZCLAN BIEN CON IMÁGENES, ¿CÓMO EXPLICAM¿ CINCO SIGLOS DE LIBROS ILUSTRADOS?
- LA NEGRITA ESTÁ SOBREEXPLOTADA Y ES MELO-DRAMÁTICA.

DE MOMENTO, VOY A SEGUIR CON ESTA FUENTE MAY CULA HECHA A PARTIR DE MI CAL GRAFÍA, PORQUE ME GUSTA CÓMO SE MEZCLA CON MIS DIBUJOS. IRÓNICAMENTE, NO CREO QUE FUNCIONE TAN BIEN AQUÍ EN SECCIÓN DE NOTAS, PERO ME GUSTA LA CONTINUIDAD EN LA APARIENCIA CON LAS PÁGINAS DE CÓMIC, ASÍ QUE POR ESO LA ESTÁS LEYENDO AHORA.

ALGUNAS COSAS QUE SÍ SÉ SEGURAS.

- LA PALABRA OCASIONAL EN NEGRITA PARECE ANCLAF EL TEXTO Y EL DIBUJO CUANDO MIRAS POR VEZ PRIME-RA UNA PAGINA (POR EJEMPLO, NI LOS DIBUJOS NI AL PALABRAS PARECEN ABRUMADOS).
- INCLUIR MAYÚSCULAS, MINÚSCULAS, NEGRITA, CURS-VA Y VARIACIONES DE TAMAÑO COMO HICE EN EL ÚLT -MO LIBRO PRODUCE UN EFECTO DE APIÑAMIENTO.
- PROBABLEMENTE SEGUIRÈ CAMBIANDO DE IDEA DURANTE ALGUN TIEMPO.



DIBUJO DE CRAIG THOMPSON (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 25:

PÁGINAS 148-149 - EL GUIÓN DE CÓMIC

VER LA BIBLIOGRAFÍA PARA CONSEJOS SOBRE RECOPI-LACIONES PUBLICADAS DE GLIONES DE AUTORES COMO ALAN MOORE (Y YO, POR CIERTO).

PÁGINA 149, VIÑETA CINCO — GUIONISTA CONTRA DIBUJANTE

DESCR BÍ ESTE SÍNDROME EN *ENTENDER EL CÓMIC*, PÁGINA 48, Y DE NUEVO EN EL CAPÍTULO SEIS.

PÁGINA 151, ESCRIBE PARA TÍ MISMO

SI SÓLO ESCRIBES EL TIPO DE HISTORIAS QUE CREES QUE OTROS QUERRÀN LEER, ESTARÁS COMPITIENDO CON HISTORIETISTAS QUE SIENTEN MUCHO MÁS ENTU-SIASMO POR ESE TIPO DE CÓMIC QUE TÚ. Y TE PULVERI-ZARÁN SIEMPRE.



EJERCICIOS OPTATIVOS

Nº I - PALABRAS ESPECÍFICAS (PÁGINAS 31-133)

TOMA UN PAR DE PÁRRAFOS DE UNA NOVELA O RELATO 3REVE E INTENTA DESMENUZARLOS EN PEQUEÑOS TEXTOS DE APOYO. PRUEBA AL MENOS DOS FORMAS . STINTAS DE ILUSTRAR ESOS TEXTOS DE APOYO EN -ORMA DE CÓMIC, UNA POR VINETA.

Nº 2 - DIBUJOS ESPECÍFICOS (PÁGINAS

SUSCA UN CÓMIC DONDE LOS DIBUJOS CUENTEN PRIN-I PALMENTE LA HISTORIA. HAZ UNA COPIA Y QUE UN AMIGO BORRE TODOS LOS TEXTOS DE APOYO. PRUEBA AL MENOS DOS FORMAS DISTINTAS DE RELLENAR ESOS TEXTOS DE APOYO.

Nº 3 - MONTAJE (PÁGINA 139)

APUEDES HACER UN CÓMIC ENTERO SIN USAR NADA MÁS QUE DIBUJOS Y PALABRAS RECORTADOS DEL ÚLTIMO NÚMERO DE UNA REVISTA POPULAR? ¿CÓMO AFECTA A LA EXPERIENCIA DE LECTURA EL ASPECTO DE RECORTA Y PEGA?

Nº 4 - DISECCIÓN DE BOCADILLOS (PÁGINA 143)

BUSCA UNA PÁGINA DE CÓMIC DONDE EL GUIONISTA HAYA INTENTADO METER DEMASIADAS PALABRAS Y BOCADILLOS EN CADA VINETA. SI TUVIERAS TODO EL ESPACIO DEL MUNDO, ¿COMO DIVIDIRÍAS ESOS BOCADILLOS EN VIÑETAS SEPARADAS Y LOS ILUSTRARÍAS PARA QUE CADA PERSONAJE EXPRESE SOLO UNA EMOCIÓN POR BOCADILLO?

Nº 5 - DNFASIS EXTREMO (PÁGINA 144)

BUSCA UNA MUESTRA DE AUDIO DE 2-4 MINUTOS DE ALGU EN HABLANDO CON MUCHA EXPRESIVIDAD EN SU VOZ (POR EJEMPLO, UN COMEDIANTE, UN POLÍTICO, UN LÍDER RELIGIOSO, UN ACTOR EN UNA ESCENA EMOTIVA...) Y ROTULA SU DIÁLOGO DE MODO QUE REFLEJE SU TONO DE VOZ, INCLUYENDO EL VOLUMEN, TIMBRE, DURACIÓN, ETC... ¿UNA EXPRESIVIDAD TAN EXTREMA FUNCIONARÍA EN ROTULACIÓN EN UNA VINETA DE CÓMIC? SI NO. ¿CUÁNTO NECESITARÍAS ATENUARLA?

Nº 6 - LABORATORIO DE ONOMATOPEYAS (PÁGINAS 146-147)

PRODUCE AL MENOS DIEZ SONIDOS, USANDO OBJETOS EN EL CUARTO EN EL QUE ESTÁS AHORA MISMO. ¿PUEDES DIBUJAR UNA ONOMATOPEYA PARA CADA UNO QUE REFLEJE SU VOLUMEN, DURACIÓN Y TIMBRE? ¿PODRÍA ADIVINAR UN AMIGO CON ÉXITO LA FUENTE DE AL MENOS CINCO DE ELLOS, SÓLO MIRANDO TUS BOCETOS?

ALTERNATIVAMENTE, HAY ALGUNOS ARCHIVOS DE VIE-JAS ONOMATOPEYAS. TAMBIÉN PUEDEN SER UN PUNTO DE PARTIDA DIVERTIDO.



Nº 7 - ESCRIBIR PARA OTROS (PÁGINA 149)

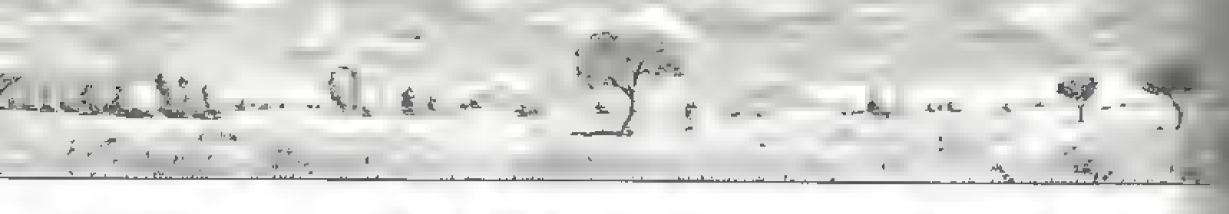
ELIGE UNA ESCENA DE UNA PELÍCULA QUE TE GUSTE E INTENTA ADAPTARLA EN FORMA DE CÓMIC. ELIGE TUS MOMENTOS Y ENCUADRES CON LAS NECESIDADES SINGULARES DEL CÓMIC EN MENTE, EN LUGAR DE USAR LOS PLANOS QUE APARECÍAN EN LA PELÍCULA. ¿QUE FUNCIONA EN LA PELÍCULA IGUAL QUE EN EL CÓMIC Y VICEVERSA?

NOTAS ADICIONALES EN: WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/ MAKINGCOMICS



Construir un mundo

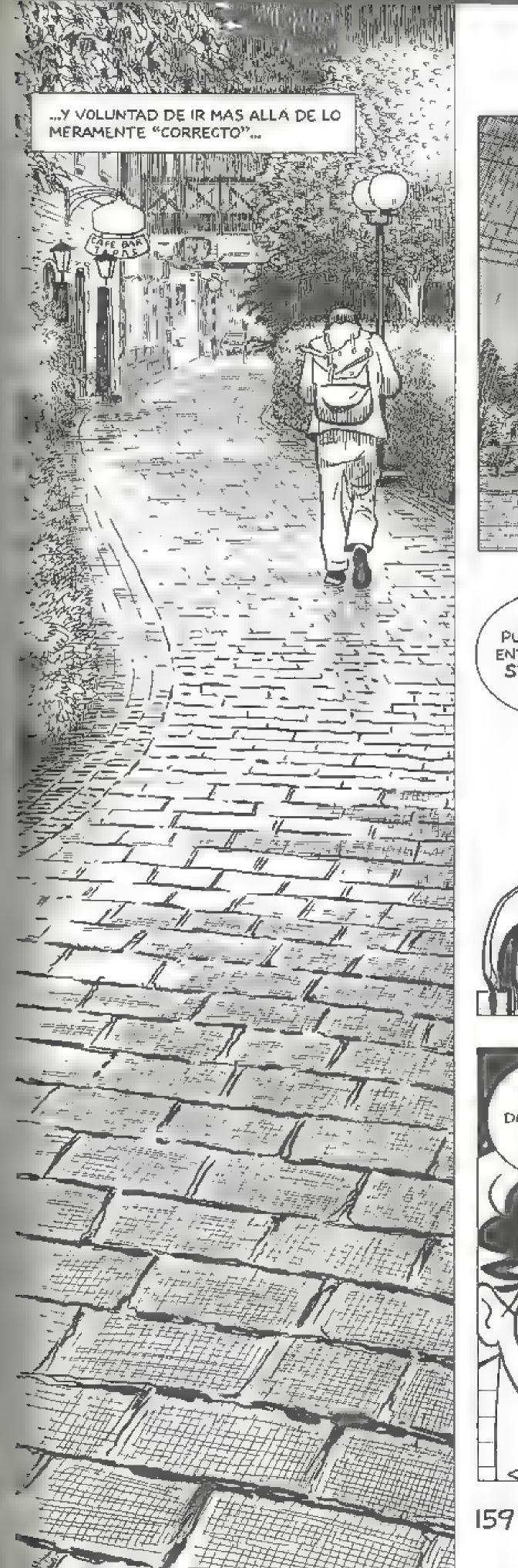
La sensación de lugar, la perspectiva y la documentación





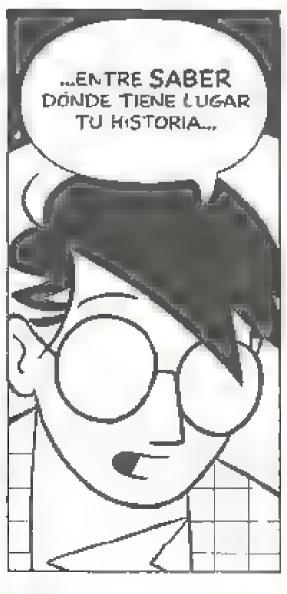


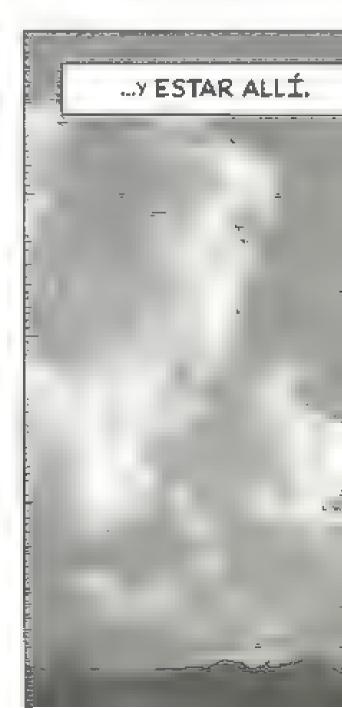




















...PROBABLEMENTE
PUEDAS PASARTE CON
UNA O DOS VIÑETAS DE
PLANOS DE SITUACIÓN
DIBUJADOS DE FORMA
DIRECTA Y ECONÓMICA
POR ESCENA.



DESPUÉS PODRÁN SER TODOS PLANOS MEDIOS...





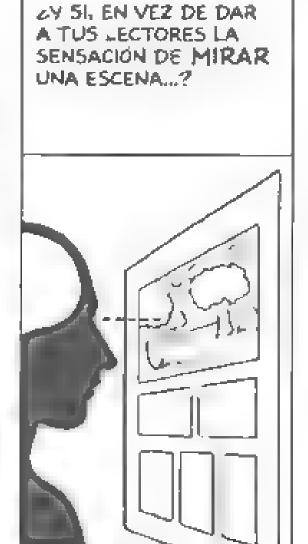
...QUE NORMALMENTE EXIGEN MENOS TRABAJO QJE, DIGAMOS, DIBJJAR 700 HOJAS CADA VEZ QJE QUIERES PONER UN ARBOL EN LA VIÑETA.



SEA, MIRA ESTO,
IES UN GARABATO.
POR AMOR DE DIOSI
PERO SABES QUE E:
UN ARBOL BASANDOTE
EN LAS VIÑETAS
ANTER ORES.

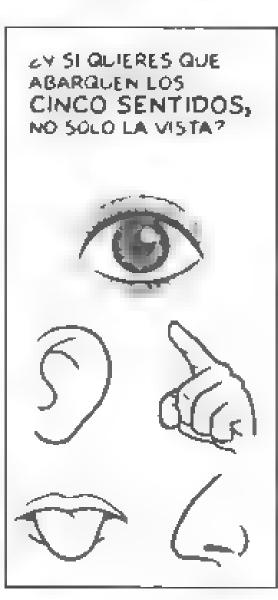
















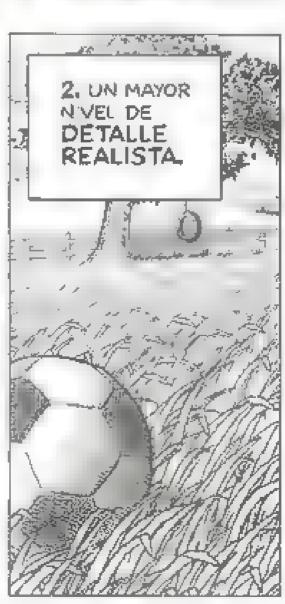






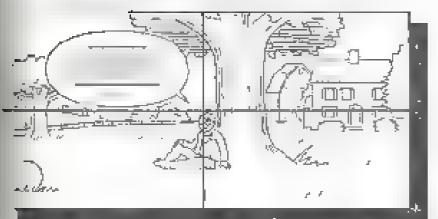


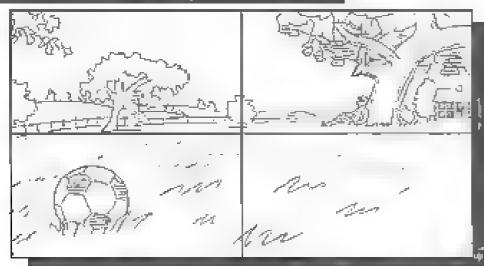




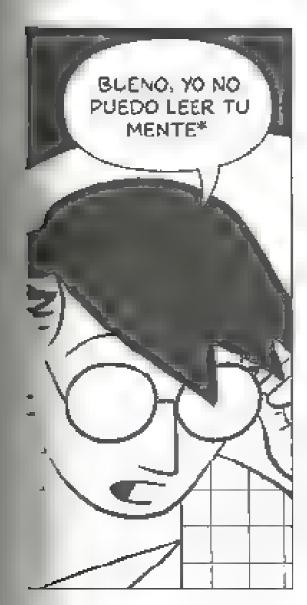








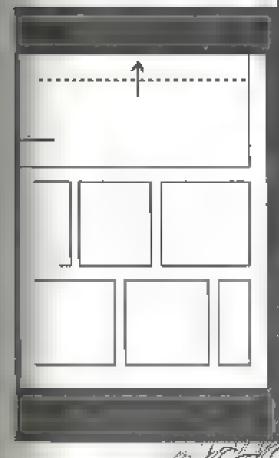








NO SÓLO DEBIDO AL MAYOR TAMANO DE LAS VINETAS...



...SINO TAMBIÉN PORQUE YA NO ESTÁN COMPLETAMENTE CONTENIDAS POR EL BORDE DE LA VIÑETA Y PUEDEN, BUENO... "SANGRAR" EN NUESTRO MUNDO...



DE LA VINETA

COMO

COMO

COMO

COMO

COMO

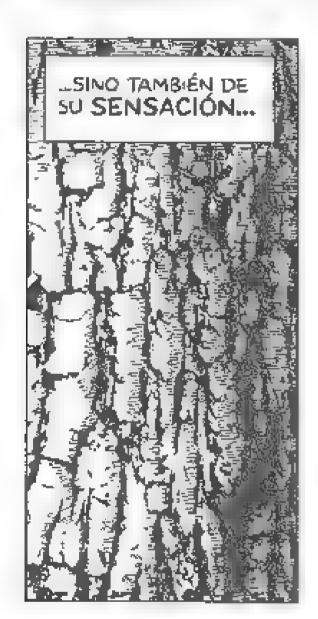
VENTANA



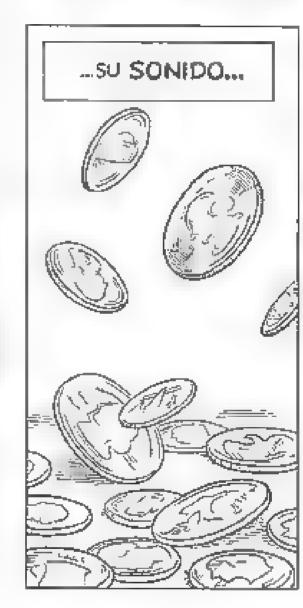
...Y SI UN MARCO DE VENTANA HA PASADO MÁS ALLÁ DE NUESTRA VISIÓN PERIFÉRICA...

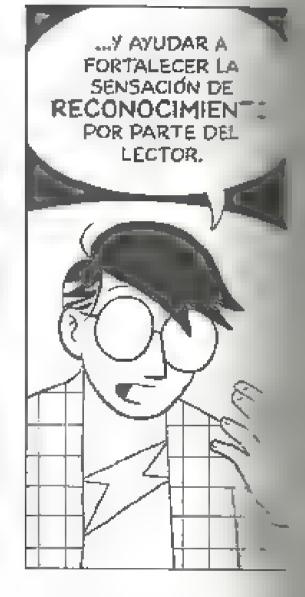






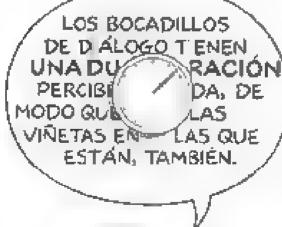






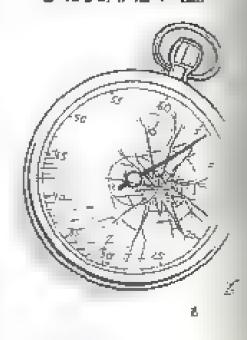
EL SILENCIO TIENE EL EFECTO DE EXTRAER UNA VIÑETA DE CUALQUIER PERIODO DE TIEMPO CONCRETO.



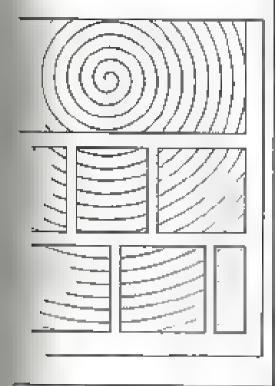




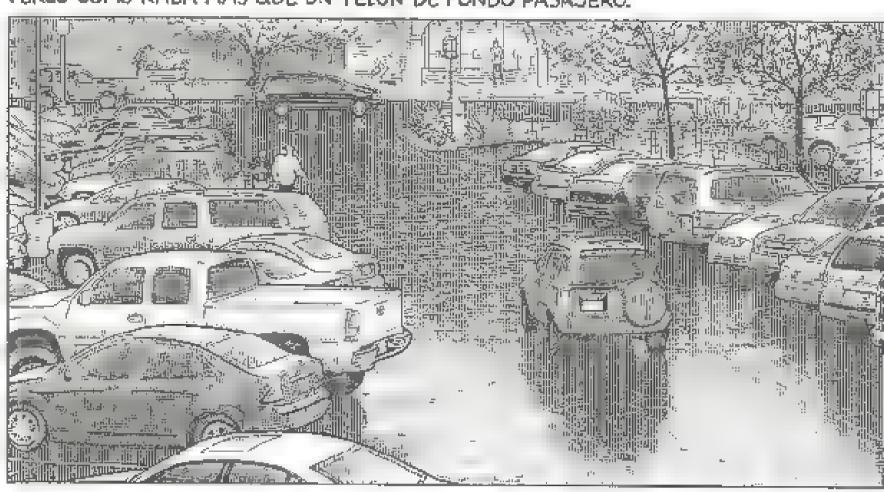
SIN EL SELLO
TEMPORAL
IMPLÍCITO QUE
PROPORCIONAN
LAS PALABRAS,
UNA VIÑETA
SILENCIOSA NO
"TERMINA" TAN
BRJSCAMENTEL



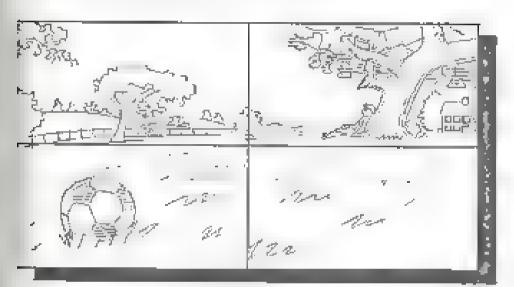
Y SU EFECTO PUEDE PROLONGARSE A LO LARGO DE UNA PAGINA



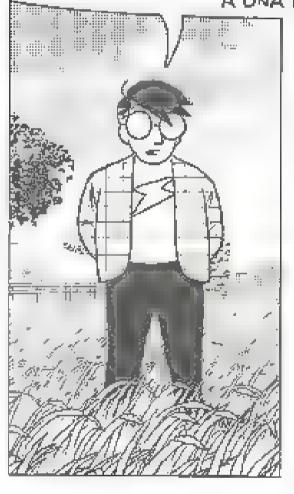
EL SILENCIO TAMBIÉN PERMITE QUE LOS LECTORES SE BAJEN DE LAS CINTAS TRANSPORTADORAS GEMELAS DEL ARGUMENTO Y EL DIÁLOGO EL TIEMPO SUFICIENTE COMO PARA QUE SUS OUOS VAGABUNDEEN Y EXPLOREN TU MUNDO, EN LUGAR DE VERLO COMO NADA MÁS QUE UN TELÓN DE FONDO PASAJERO.



DAR A LOS LECTORES ESA LICENCIA
PARA "VAGABUNDEAR" ES TAMB ÉN
CONSECUENCIA DE LA ELECCIÓN DE UN
ENCUADRE DESCENTRADO.



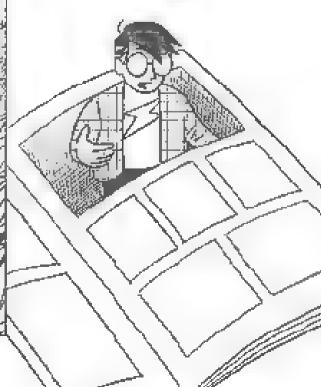
TALES COMPOSICIONES PRODUCEN LA SENSACIÓN DE ENTRAR EN UN ESCENARIO CON UNA PERSONA DENTRO. EN LUGAR DE ENCONTRAR A UNA PERSONA CON UN ESCENAR O DETRÁS. AL NO "PARARNOS EN LA PUERTA", UNA FIGURA
DESCENTRADA. ALEJÁNDOSE DEL LECTOR, PUEDE
INVITARNOS A SEGUIRLA MÁS PLENAMENTE
A UNA ESCENA.





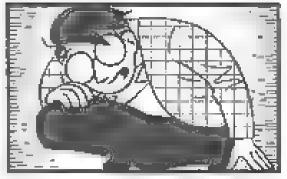
POR ÚLTIMO,
UNA MAYOR SENSACIÓN DE PROFUNDIDAD
PUEDE AUMENTAR EL TAMAÑO PERC B DO DE UN ESCENARIO, SIN IMPORTAR SU TAMAÑO SOBRE LA PAGINA...

.. Y CON ÉL, LA SENSACIÓN DEL LECTOR DE ESTAR RODEADO POR TU MUNDO.



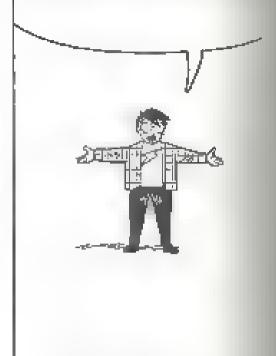
LA SEGUNDA VERSION DE NUESTRO PLANO DE SITUACIÓN ES UN POCO MENOS EFICAZ, YA QUE DEJA FUERA UN BOCADILLO DE D ÁLOGO QUE -SI ESTO FUERA UNA HISTORIA NORMAL-PRESUMIBLEMENTE TENDRÍA QUE IR EN OTRO SITIO.

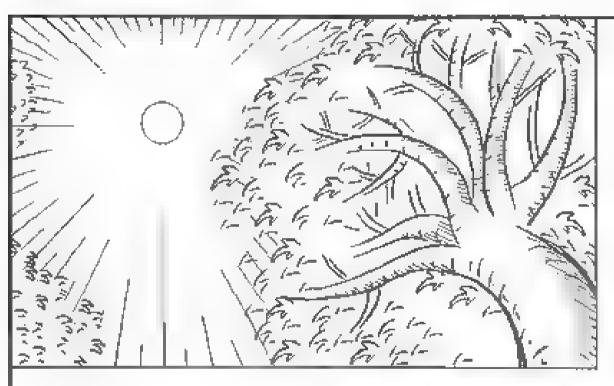




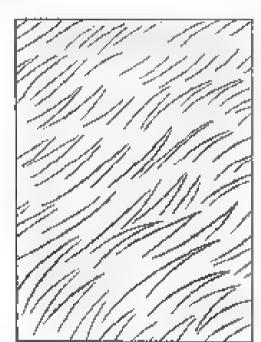
PERO,
POR LO DEMÁS,
NINGUNA DE NJESTRAS MODIFICACIONES EXIGIÓ AMPLIAR
LA VINETA MÁS
ALLÁ DEL TERCIO
SJPERIOR DE LA
PÁGINA, TODO SIGUE OCURRIENDO
EN UNA
VINETA.

IMAGINA, SIN EMBARGO QUE T'ENES ESPACIO DE SOBRA PARA CONTAR DE HIS TORIA; CHAY ALGUMA RAZÓN PARA USAR VIO TAS MÚLTIPLES PARA SITUAR UN ESCENARIO



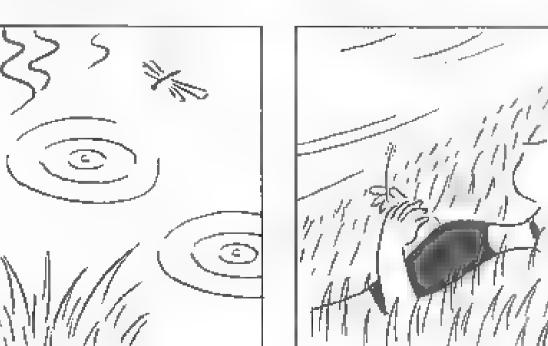








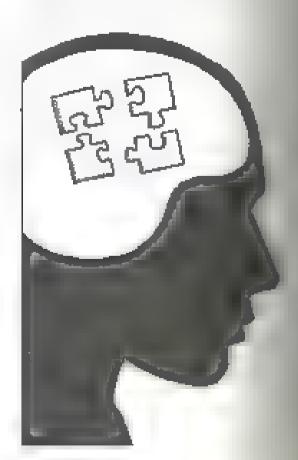




DIVID R UNA ESCENA
DE APERTURA EN
FRAGMENTOS,
USANDO TRANSICIONES
ASPECTO A ASPECTO,
UNA TECNICA POPULAS
EN EL CÓMIC
JAPONÉS.



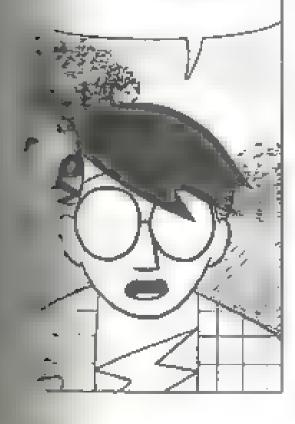
EN ESTE MÉTODO. LA ESCENA SE "ENSAMBLA" EN LA MENTE DEL LECTOR





ESTO DA UN AIRE
EXPERIENCIA DE
RIMERA MANO Y

- L'EUERZA LA ILUSION
- VAGAR A TRAVÉS
DE UNA ESCENA.



A NADIE, COMO EN LA
PAGINA SUPERIOR,
TU LECTOR ES LIBRE
DE ENTABLAR UNA
RELACIÓN PERSONAL
CON TU MUNDO INCLUSO
ANTES QUE TUS
PERSONAJES.

Y CUANDO NO SE VE





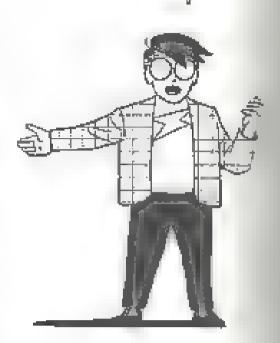




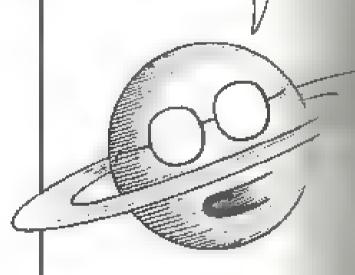




ELEGIR LA
TÉCNICA APROPADA
PARA TU HISTORIA
DEPENDERÁ DE LAS
PRIORIDADES
DE ESA HISTORIA.



ALGUNOS TIPOS DE
H STORIA, COMO LA
CIENCIA-FICCIÓN, LA
FANTASÍA O LA FICCIO
H STÓRICA SON AL MENO
PARC ALMENTE SOBRE
LOS MUNDOS QUE
HABITAN...





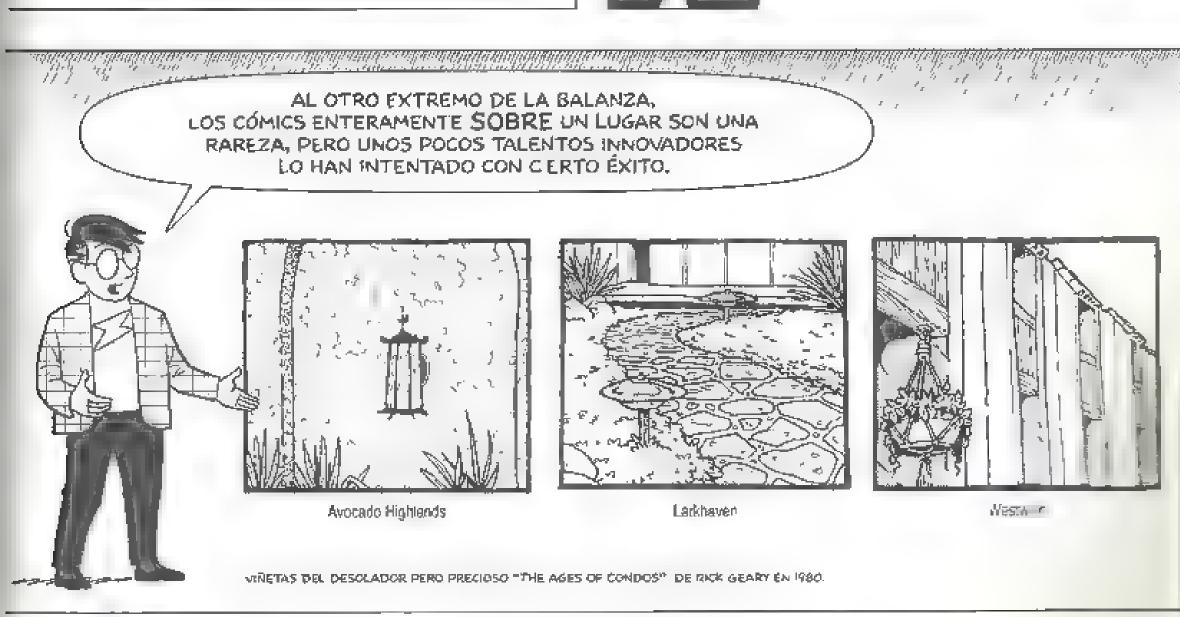
LAS HISTORIAS SOBRE RELACIONES MODERNAS
POR OTRA PARTE, TAL VEZ SOLO NECESITEN SUS
ESCENARIOS FAMIL ARES Y COTID ANOS REITERADOS
DE VEZ EN CUANDO, AL TIEMPO QUE SE CONCENTRAM
MEJOR EN EL PAISAJE EMOCIONAL.













AFORTUNADA-MENTE, DIBUJAR EN PERSPECTIVA NO TIENE GJE SER TAN DIFÍCIL.





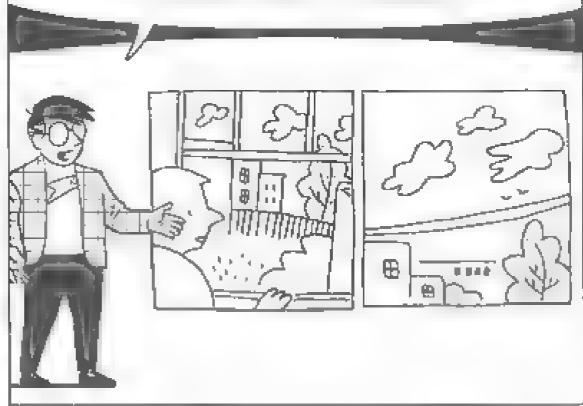


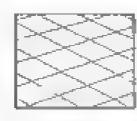


...PERO PUEDE REFERIRSE A



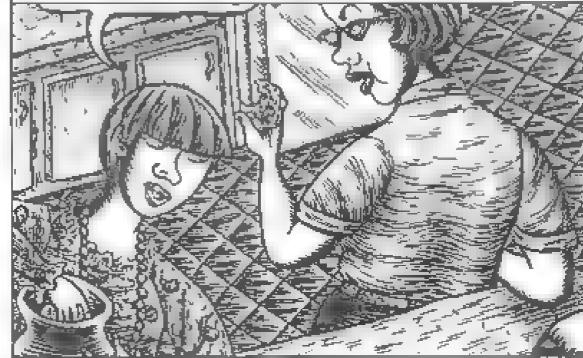
UN DIBUJANTE CON UN ESTILO MINIMALISTA
COMO JOHN PORCELLINO PODRÍA DIBUJAR
CENTENARES DE PÁGINAS SIN ACERCARSE NUNCA
A UN PUNTO DE FUGA, PERO CREANDO UN MUNDO
CONVINCENTE Y COHERENTE USANDO INDICADORES
DE PROFUNDIDAD TAN BAS COS.



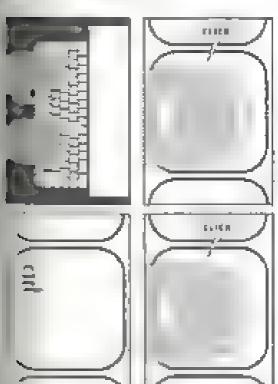


ALGUNOS DIBUJANTES CONSTRUYEN SUS ESCENAS SOBRE UN TABLERO DE AJEDREZ INCLINADO DONDE LAS LÍNEAS PARALELAS NO CONVERGEN; UN TIPO DE PERSPECTIVA QUE SE

VE EN TODAS PARTES, DESDE LA PINTURA PERSA HASTA JUEGOS COMO LOS SIM.



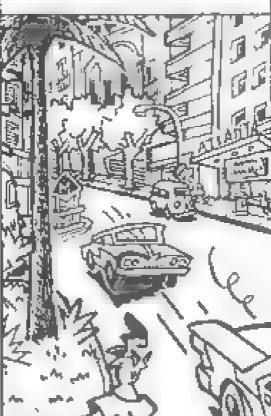
- TORIAS FASCINANTES
- LAGRAMAS DE UN
- TERAMENTE
- SDE ARRIBA...



...PAISAJES
BIOMÓRFICOS DONDE
LA ÚNICA INDICACIÓN
DE PROFUNDIDAD
ESTABA EN LA
SUPERPOSICIÓN...



...Y USANDO PERSPECTIVAS QUE SIEMPRE ESTÁN UN POCO TRASTOCADAS.

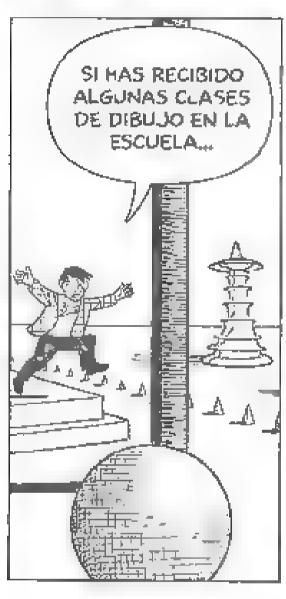


COHERENTE,
Y EL CONTENIDO
DE TU HISTORIA
LO BASTANTE
INTERESANTE,
TU PÚBLICO
PROBABLEMENTE
ACEPTE CUALQUIER
T PO DE PERSPECTIVA
QUE USES.







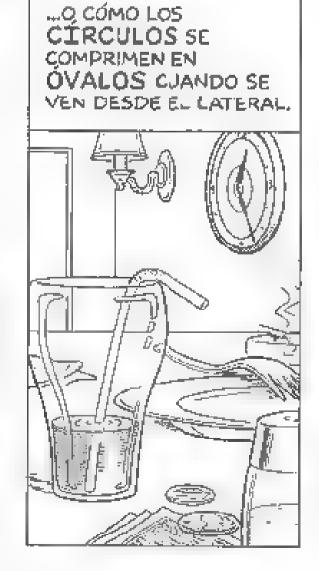


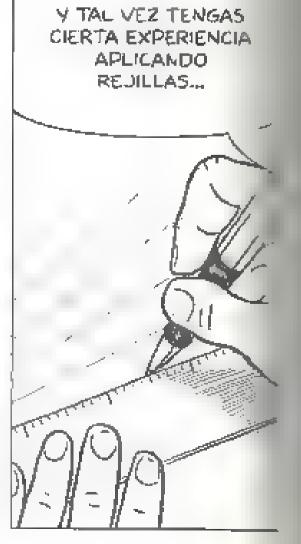


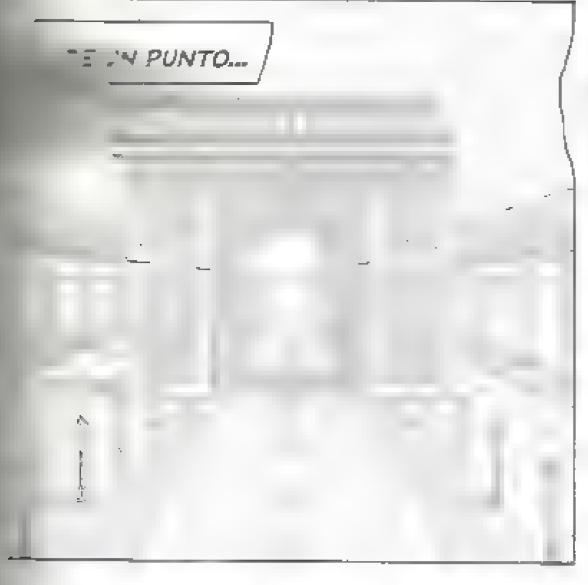




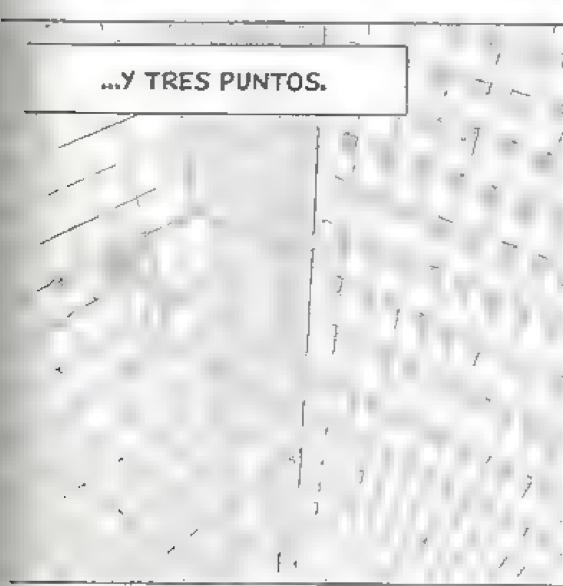


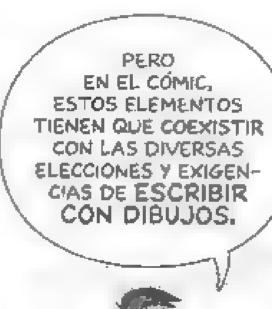










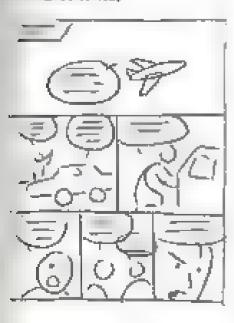






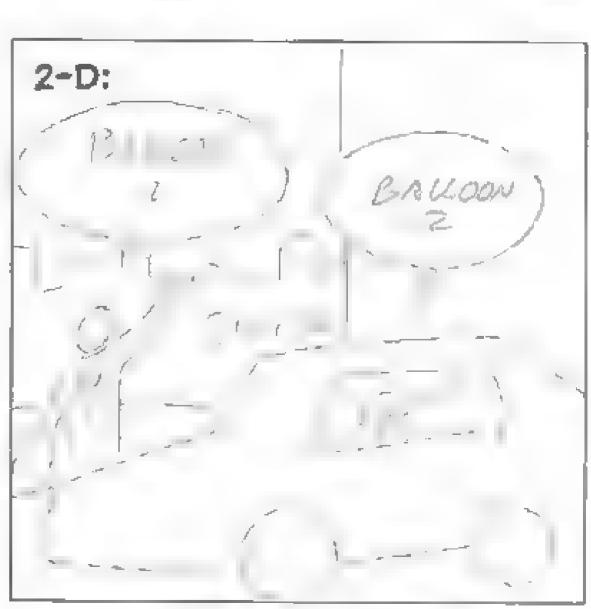


LAS PÁGINAS DE
COMIC ESTÁN
ESTRUCTURADAS
SOBRE CÓMO LA
SENTE, LOS
OBJETOS Y LAS
PALABRAS SE
COLOGAN EN LA
PÁGINA...



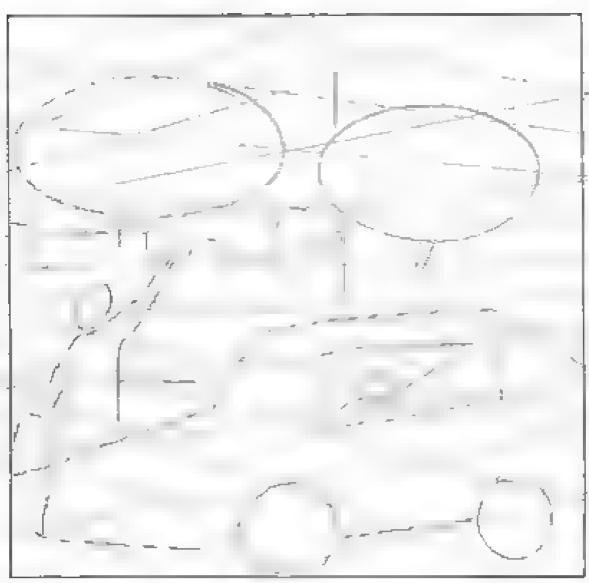
MAYORÍA DE LAS
VIÑETAS EMPIEZAN
SU VIDA COMO UNA
COLECCIÓN DE ELEMENTOS PLANOS
2-D.



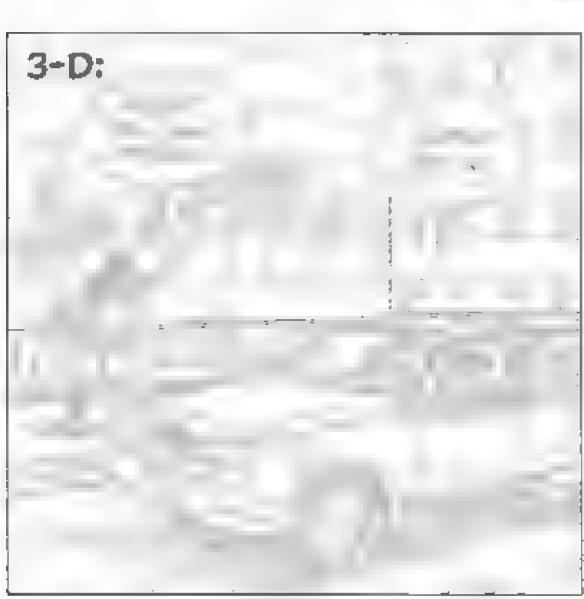


Y ES SÓLO
DESPUÉS DE
QUE ESAS RELACIONES ESTEN
ESTABLECIDAS
QUE SE TIENDE
LA REJILLA...

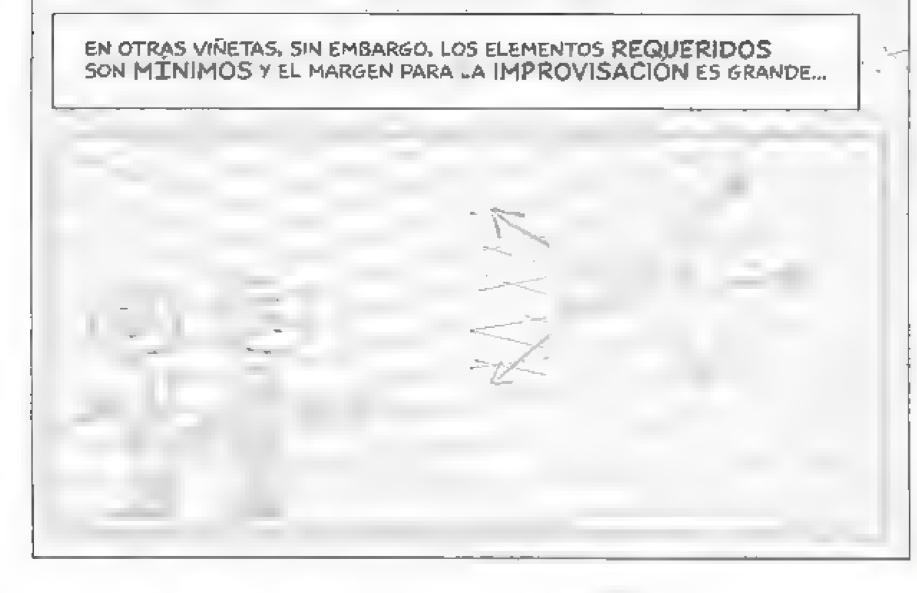


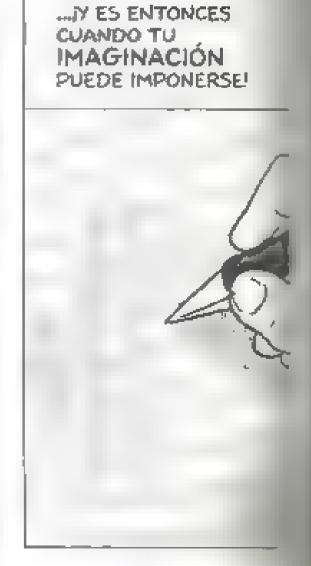




















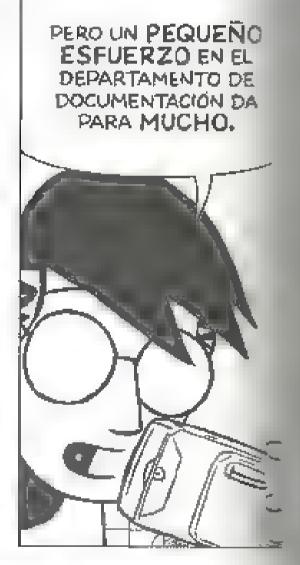


MUCHOS ARTISTAS

POR LO DEMAS DE

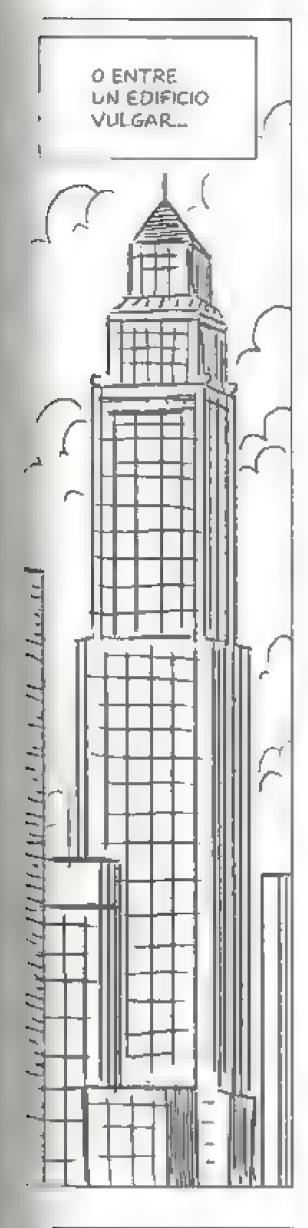
TALENTO, TIENDEN A

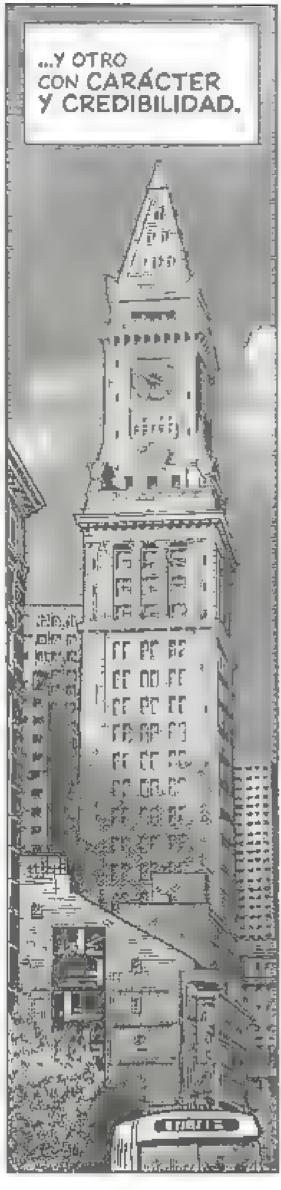














AHORA LOS DIBUJANTES PUEDEN ENCONTRAR REFERENCIAS
FOTOGRÁFICAS DE
CUALQUIER COSA, DESDE OSOS HORMIGUEROS HASTA ZINNIAS,
EN UN MINUTO.



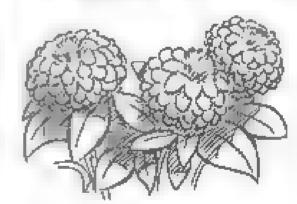


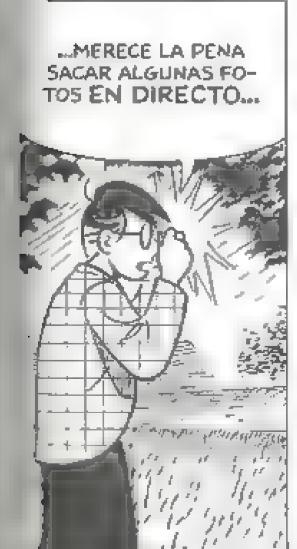
PERO, SI NECESITAS

DIBUJAR ALGO GLE

TENGAS A UN PASEO

DE DISTANCIA...











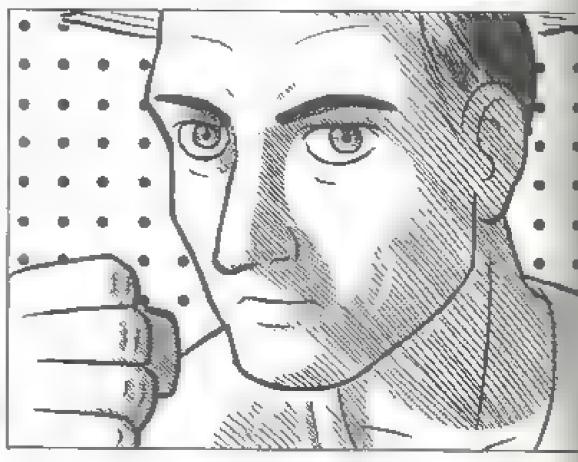








DEMASIADOS DIBUJANTES LO OLVIDAN Y SE CONVIERTEN EN LO QUE EISNER LLAMÓ "ESCLAVOS DEL PRIMER PLANO", CINÉNDOSE A LA ÚNICA COSA -GENTE- QUE ESTÁN SEGUROS QUE SABEN DIBUJAR...



TEMEROSOS DE QUE SI ECHAN LA "CÁMARA" ATRÁS TENGAN QUE DIBUJAR UNA DOCENA DE COSAS QUE NO -AN DIBUJADO NUNCA.





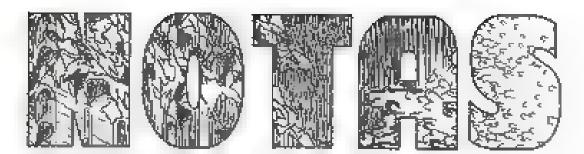
DIBUJO DE HAVAO MIYAZAKI (VER CRÉDITOS ARTISTICOS, PAGINA 256).











CAPÍTULO CUATRO CONSTRUIR MUNDOS

PÁGINAS 158-159 - ¿CUÁNTO ES SUFICIENTE?

ABRO ESTE CAPÍTULO CON ALGUNAS VIÑETAS MUY TRABAJADAS, PERO ESPERO NO ESTAR ASUSTANDO A NADIE.
SÍ, PUEDES CREAR UNA FUERTE SENSACIÓN DE LUGAR
SIN PASAR UN DÍA EN CADA VIÑETA (Y ESTA DOBLE ME
LLEVÓ UNA SEMANA, ASÍ QUE LO DIGO LITERALMENTE).
LA RAZÓN POR LA QUE HE PUESTO EL TRABAJO DURO
PARA EMPEZAR ES PORQUE EL PROMEDIO DE DIBUJANTES QUE APLICAN MUY POCO ESFUERZO AL AMBIENTE
FRENTE A LOS QUE PONEN DEMASIADO ES APROXIMADAMENTE DE NOVENTA Y NUEVE A UNO. TODOS ENCONTRAMOS EXCUSAS PARA ESCAMOTEAR LO QUE LLAMAMOS
DESPECTIVAMENTE "FONDOS", Y ESTE CAPÍTULO ES MI
INTENTO DE CONTRARRESTAR ESA TENDENCIA.

PÁGINAS 162-163 — PLANOS DE SITUACIÓN HIPERMUSCULADOS

HABRÍA QUE OBSERVAR QUE NO HAY NADA TÉCNICAMENTE MALO EN EL PRIMER PLANO DE SITUACIÓN QUE
MUESTRO EN LA PAGINA 160. ES CLARO Y COMPLETO.
LOS CINCO CAMBIOS PRESENTADOS EN LA VERSIÓN POTENCIADA DE LA PAGINA 162 NO PRETENDEN ARREGLAR
NADA; SOLO SON ALTERNATIVAS PARA LLEVAR EL PLANO
DE SITUACIÓN A UN NIVEL DISTINTO, CINCO HERRAMIENTAS QUE ESTÁN DISPONIBLES SI QUIERES USARLAS.
NO TENGO NADA EN CONTRA DE QUIEN PREFIERA LA
PRIMERA VERSION.

PÁGINA 164 - VIÑETAS 7-9 - SILENCIO Y LONGITUD

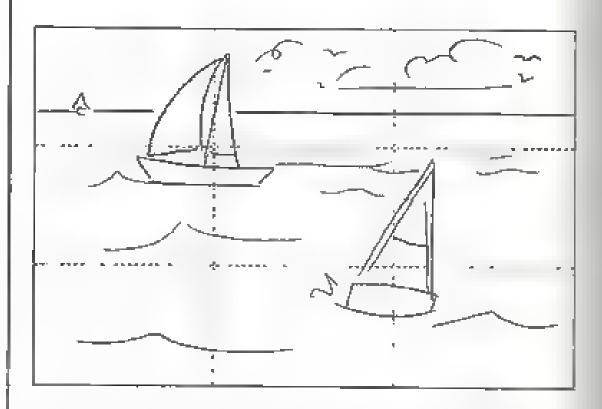
LA LONGITUD DE UNA HISTORIA PUEDE AFECTAR A
LA INTENCIÓN DE UN DIBUJANTE DE INCLUIR VIÑETAS
S'LENCIOSAS, LA LONGITUD RELATIVAMENTE CORTA
DE LOS COMIC BOOKS AMERICANOS HA HECHO QUE LAS
VIÑETAS S'LENCIOSAS SEAN RARAS DURANTE AÑOS,
M'ENTRAS QUE EL MANGA, CON SUS GRUESAS REVISTAS
DESTINADAS A GRUESAS RECOPILACIONES, SE REGODEABA EN LARGAS SECUENCIAS SILENCIOSAS DE FORMA
HAB TUAL. PERO INCLUSO UNA HISTORIA CORTA SE
PUEDE BENEFICIAR DE ALGUNA PAUSA OCASIONAL EN
LA BANDA SONORA.

PÁGINA 165 - LICENCIA PARA VAGAR

ESTO SE RELACIONA CON LA DISCUSIÓN DEL ENCUADRE EN LA PÁGINA 25. CUANDO UN PERSONAJE ESTÁ EN PLENO CENTRO, ENTONCES LA VIÑETA TRATA DE ESE PERSONAJE Y TODO LO DEMÁS ES "FONDO"; NO TENEMOS QUE OLER LA HIERBA O SENTIR LA BRISA PORQUE NUESTRO PROTAGONISTA LO HARÁ POR NOSOTROS. PERO CUANDO ESA MIRILLA IMAGINARIA DEL ENCUADRE APUNTA AL ESPACIO VACTO, ENTONCES LA VIÑETA ES —AL MENOS PARCIALMENTE— SOBRE ESE ESPACIO, Y EXPLORARLO SERÁ EL PRIMER IMPULSO DEL LECTOR.

LA IDEA DE NO DETENER AL LECTOR EN LA PUERTA ES TAMBIÉN COHERENTE CON LA "REGLA DE
LOS TERCIOS", UNA TÉCNICA UTILIZADA EN ARTE Y
FOTOGRAFÍA PARA CONSEGUIR COMPOSICIONES MÁS
DINÁMICAS Y AGRADABLES. LA REGLA SOSTIENE
QUE SI DIVIDES TU IMAGEN EN TRES SECCIONES EN
VERTICAL Y EN HORIZONTAL Y PONES TUS PUNTOS DE
INTERÉS EN LAS INTERSECCIONES DE ESAS LINEAS,
LAS COMPOSICIONES QUEDARAN MEJORADAS. NO
HAY NINGUNA PRUEBA DE SEMEJANTES REGLAS,
POR SUPUESTO, PERO TAL VEZ QUIERAS PROBARLA Y
VER SI TE GUSTAN LOS RESULTADOS. DAVE GIBBONS,
CÉLEBRE POR WATCHMEN, HA MENCIONADO USAR LA
REGLA EN ALGUNAS VIÑETAS.

(VER EN LA BIBLIOGRAFÍA EL LIBRO ARTISTS ON COMIC ART)



PARA UNOS CALCULOS MÁS DENSOS Y OTRA TEO-RÍA DE LO QUE QUEDA BIEN, TAL VEZ QUIERAS VER LA SIEMPRE POPULAR "SECCIÓN ÁJREA" Y VER QUÉ RESULTADOS PUEDE PRODUCIR EN TU TRABAJO. RECUERDA S EMPRE, SIN EMBARGO, QUE SI NO TE PA-RECE BIEN, DA IGUAL CUANTAS TEORÍAS (INCLUIDAS LAS MÍAS) TE DIGAN QUE ES BUENO. DIBUJA CON LOS OJOS, NO CON LOS OÍDOS.

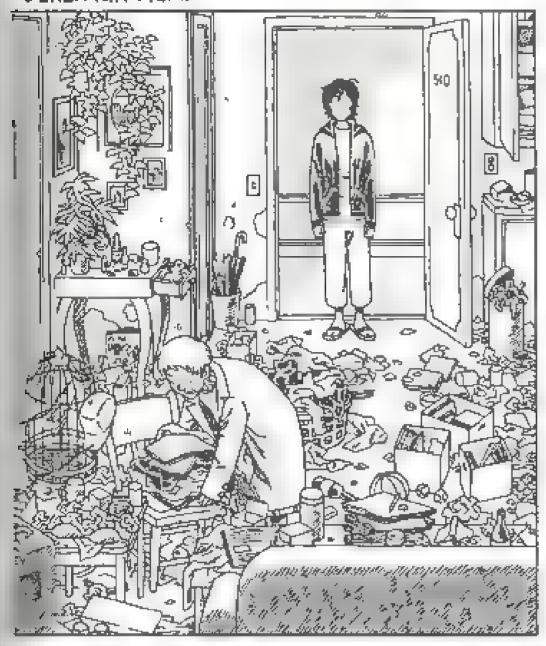
PÁGINA 166 - FRAGMENTOS Y LOS SEN-TIDOS

EN LAS PÁGINAS 88-89 DE ENTENDER EL CÓMIC, SUGIE-RO QUE LAS TRANSICIONES FRAGMENTADAS COMO ÉSTA TAMBIÉN PUEDEN RECORDAR OTROS SENTIDOS, YA QUE LA ACTIVIDAD MENTAL QUE LOS UNE NO TIENE POR QUÉ SER ENTERAMENTE VISUAL, SINO QUE TAMBIEN PUEDE BASARSE EN OTROS SENTIDOS.

PÁGINA 168, ÚLTIMA VIÑETA - ... ¡PERO NO USES ESTO COMO EXCUSA!

INCLUSO LOS ESCENAR OS COTIDIANOS COMO OFICINAS Y APARTAMENTOS PUEDEN SER VISUALMENTE
RICOS, ASÍ QUE NO ESCAMOTEES DEMASIADO EN
ESOS AMBIENTES. INCLUSO EN ESCENAS DONDE EL
PÚBLICO ESTÁ MUCHO MÁS INTERESADO EN LO QUE
LOS PERSONAJES ESTÁN DICIENDO QUE EN DÓNDE
ESTAN, UN POCO DE ATENCIÓN AL DETALLE QUE LOS
RODEA PUEDE AYUDAR A EVOCAR UN TONO, A CONECTAR CON LOS RECUERDOS SENSORIALES DEL LECTOR
O A RECORDAR AL LECTOR EL CONTEXTO MÁS AMPLIO
EN QJE ESTÁ TENIENDO LUGAR LA CONVERSACION.

NO HACE FALTA QUE LLEGUES TAN LEJOS COMO DEREK KIRK KIM.



...PERO AL MENOS PLANTÉATE LAS POSIBILIDADES.

PÁGINA 169, ÚLTIMA VIÑETA - HISTO-RIAS SOBRE EL LUGAR

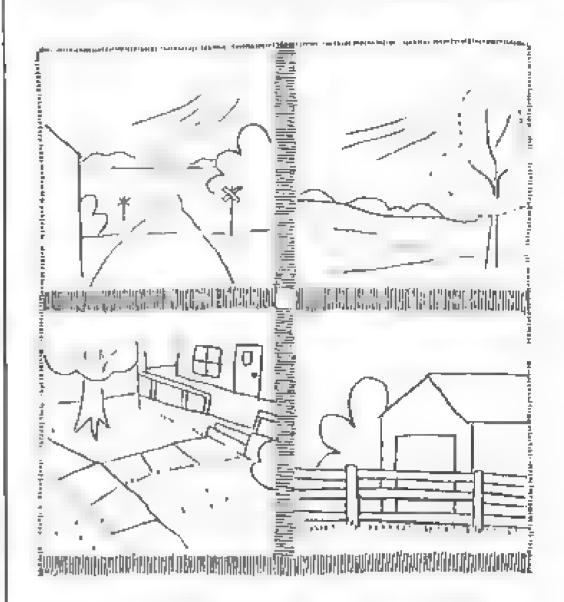
LA HISTORIA SILENCIOSA DE EDWARD GOREY "EL ALA OESTE" ES OTRO CÓMIC (BUENO, YO LO LLAMO CÓMIC) QUE TRATA SOBRE UN LUGAR Y POCO MAS. SE EN-CUENTRA EN SU COLECCIÓN *AMPHIGOREY* (VALDEMAR. 2002).



PÁGINA 171, VIÑETA 2 - JOHN PORCELLINO

LOS CÓMICS DE PORCELLINO TRANSMITEN UNA SENSACION MUY FUERTE DE LUGAR SIN CASI NINGUN REALISMO, PERO TIENE MUCHO OJO PARA LOS DETA-LLES Y FRECUENTEMENTE INCLUYE —CON APENAS UNAS POCAS LÍNEAS— OBJETOS QUE PROVOCAN RECUERDOS EN EL LECTOR QUE A UN DIBUJANTE CON UN ESTILO MÁS TRABAJADO SE LE PODRÍAN HABER PASADO. YA QUE YO EMPIEZO CON IMÁGENES TAN DETALLADAS, ES

IMPORTANTE OBSERVAR QUE ALGUNOS DIBUJANTES CONSIGUEN EL EFECTO CON MUCHAS MENOS LÍNEAS.



PÁGINA 174, VIÑETA UNO - GUÍAS PARA LA PERSPECTIVA

LOS LÁPICES AZULES NO REPRODUCIBLES SON ES-PECIALMENTE ÚTILES PARA DIBUJAR GUÍAS. NO DISTRAEN DE OTROS LÁPICES Y NO TIENEN QUE SER BORRADOS PORQUE LAS TÉCNICAS DE PRE-IMPRESION TRADICIONALES NO LOS CAPTAN MIENTRAS QUE LA PRE-IMPRESIÓN DIGITAL PUEDE ELIMINARLOS FÁCIL-MENTE. VER EL CAPÍTULO CINCO Y SUS NOTAS PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE DICHAS HERRAMIENTAS.

PÁGINAS 176-177 - DOCUMENTARSE

CUANDO QUIERES CAPTAR BIEN LOS DETALLES, TUS OPCIONES DE DOCUMENTACIÓN INCLUYEN:

- ACUDIR A LA FUENTE Y DIBUJARLA.
- ACUDIR A LA FUENTE Y HACER BOCETOS EN LOS QUE PUEDAS BASARTE CUANDO LA DIBUJES LUEGO.
- ACUDIR A LA FUENTE Y SACAR UNA FOTO PARA JSARLA COMO REFERENCIA DE TALLADA (O COPIA DIRECTA, SI ES LO APROPIADO).
- ENCONTRAR UNA FOTO DE CATÁLOGO EN LA RED QUE PUEDAS COMPRAR POR POCO DINERO Y USAR LA COMO REFERENCIA DETALLADA (O COPIA DIREC-TAI SI ES LO APROPIADO).
- ENCONTRAR UNA FOTO EN LA RED Y USARLA COMO REFERENCIA PARA UN D BUJO ORIGINAL (PERO NO COPIADA DIRECTAMENTE, YA QUE NO ES TU FOTO).

SI TIENES TIEMPO Y ESTÁS CERCA DE TU FUENTE (POR EJEMPLO, UNA BOCA DE INCENDIOS), SIEMPRE ES PRE-FERIBLE EMPEZAR CERCA DE LO ALTO DE LA LISTA. DIBUJAR DEL NATURAL SIGUE SIENDO EL MEJOR CAMINO A SEGUIR EN LA MAYORÍA DE LAS SITUACIONES. PERO SIENDO REALISTAS, A LA MAYORÍA DE NOSOTROS -YO INCLUIDO- NOS CUESTA HOY EN DÍA NO IR D'RECTAMENTE A LA RED Y AHORRAR TIEMPO.

PERSONALMENTE, CREO QUE COPIAR DE TUS PROPIAS FOTOS, O DE FOTOS DE CATÁLOGO QUE HAS COMPRADO EN LA RED, ES LEGÍTIMO SI DE VERDAD ES LA MEJOR IMAGEN PARA EL TRABAJO. EL APARCAMIENTO DE LA PÁGINA 165 ERA DE UNA FOTO QUE SAQUÉ, POR EJEM-PLO. Y EL EDIFICIO EN LA PÁGINA 177 ESTÁ SACADO DE UNA FOTO QUE COMPRÉ POR 3\$ EN ISTOCKPHOTO.COM. EN AMBOS CASOS, TARDÉ MUCHO BUSCANDO HASTA ENCONTRAR LA CORRECTA.

COPIAR NO ESTÁ BIEN SI ESTAS USANDO LA FOTO DE OTRA PERSONA SIN PERMISO, PERO SIEMPRE QUE HAGAS ALGO NUEVO Y SÓLO ESTÉS USANDO LA FOTO COMO REFERENCIA GENERAL (TAL Y COMO YO HICE CON EL TAJ MAHAL EN LA PÁGINA 177, POR EJEMPLO), ESTARAS EN TERRENO SEGURO, TANTO LEGAL COMO ÉTICAMENTE.

PÁGINA 178 - PERSONAJE Y AMBIENTE: UNA TEORÍA DE LA SEPARACIÓN



LAS LÍNEAS QUE USAS PARA DIBUJAR UN PERSONAJE SON DISTINTAS DE LAS LÍNEAS QUE USAS PARA DIBU-JAR EL ENTORNO EN EL QUE VIVE. SIRVEN A PROPÓSITO DIFERENTES Y LOS LECTORES LAS LEEN DE FORMA DISTINTAL CUANDO LOS LECTORES VEN LAS LÍNEAS QUE CONFORMAN LOS OJOS DE UN PERSONAJE, POR EJEM-PLO, ESTÁN MIRANDO MÁS ALLÁ DE ESOS OJOS A LOS PENSAMIENTOS Y EMOCIONES QUE REVELAN; TAL VEZ INCLUSO TENGAN UNA SENSACIÓN DE PARTICIPACIÓN EN LA VIDA INTERIOR DE ESE PERSONAJE Y DE IMPLICA-CION CON SU DESTINO, CUANDO VEN LAS LÍNEAS QUE CONFORMAN UNA PARED DE LADRILLOS, POR SU PARTE, ES MÁS PROBABLE QUE SE PREGUNTEN CÓMO ES LA PARED AL CONTACTO O QUE SE FIJEN EN CÓMO CAEN LAS SOMBRAS SOBRE ELLA. LA PARED PERTENECE AL REINO DE LOS SENTIDOS -VISTA, SONIDO, TACTO, SABOR, OLOR-, PERO NO A LOS REINOS DE LA EMOCIÓN O LA IDENTIDAD.

EN LA MAYORÍA DE LOS CÓMICS, LOS ESTILOS DE DIBUJO NO VARÍAN MUCHO ENTRE PERSONAJE Y ENTORNO, SEA UN CARTERO O EL CAMION QUE ESTÁ CONDUCIENDO, LA MAYORÍA DE LOS DIBUJANTES UTILIZAN APROXIMADA-MENTE EL MISMO ESTILO EN AMBOS, PERO, SI TE FIJAS ATENTAMENTE, TAL VEZ NOTES SUTILES DIFERENCIAS, SIN PRETENDERLO CONSCIENTEMENTE, CREO QUE MUCHOS DI-BUJANTES TIENDEN A HACER QUE SUS PERSONAJES SEAN UN POCO MÁS CONCEPTUALIZADOS, CARICATURESCOS O EXAGERADOS, MIENTRAS QUE LOS DETALLES AMBIENTA-LES COMO LOS EDIFICIOS Y LAS NUBES PERMANECEN MÁS PRÓXIMOS A LAS PROPORCIONES, CONTORNOS Y SOMBREADO DE SUS CONTRAPARTIDAS DE LA VIDA REAL.

UNOS POCOS DIBUJANTES HAN REFLEJADO ESA DIVI-SIÓN DE FORMA MÁS VISIBLE, SIN EMBARGO, DIBUJAN-DO NORMALMENTE PERSONAJES DELIBERADAMENTE CARICATURESCOS COMBINADOS CON FONDOS REALISTAS Y CUIDADOSAMENTE EJECUTADOS. EN ENTENDER EL COMIC, PÁGINAS 42-44, HABLÉ SOBRE LOS POSIBLES BENEFICIOS DE ESTA TÉCNICA, OBSERVANDO CÓMO ALGUNOS DIBUJANTES DE MANGA LA HABÍAN USADO. LA IDEA DETRÁS DE LO QUE LLAMABA EL "EFECTO MÁSCARA" ERA QUE LOS PERSONAJES DIBUJADOS DE FORMA SIMPLE FACILITABAN LA IDENTIFICACIÓN (UN FE-NOMENO DEL QUE HABÍA HABLADO EN LAS 12 PÁGINAS ANTERIORES DE E. C.), MIENTRAS QUE LOS DETALLES EJECUTADOS DE FORMA MÁS REALISTA DE SU MUNDO EVOCABAN LAS EXPERIENCIAS SENSORIALES DE ESOS PERSONAJES DE FORMA MÁS EFICAZ. "UN CONJUNTO DE LÍNEAS PARA VER. OTRO CONJUNTO DE LÍNEAS PARA SER".

DESDE QUE ESCR BÍ SOBRE EL EFECTO MÁSCARA EN 1993. HE COMPLICADO AÚN MÁS LAS COSAS CON CUATRO NIVELES DISTINTOS DE IDENTIFICACIÓN:

PERSONAJES:

LAS CRIATURAS HUMANAS O HUMANOIDES CON LAS QUE ESPERAMOS IDENTIFICARNOS Y A LAS QUE ASIG-NAMOS PERSONALIDADES, MOTIVOS Y EMOCIONES.

EXTENSIONES:

ROPAS, HERRAMIENTAS, ARMAS Y OTROS OBJETOS
VESTIDOS O USADOS POR PERSONAJES QUE SIRVEN
COMO EXTENSIONES DE SUS IDENTIDADES (POR EJEMPLO, NO VEMOS A NUESTRO TÍO JACK Y DECIMOS,
"OH, AHÍ ESTÁ EL TÍO JACK Y SUS ROPAS, SUS GAFAS
Y SU TELÉFONO MÓVIL"; PERCIBIMOS TODAS ESAS
COSAS COMO PARTE DE LA IDENTIDAD DEL TÍO JACK
Y SÓLO DECIMOS "OH, AHÍ ESTÁ EL TÍO JACK").

ENTIDADES PROPIAS:

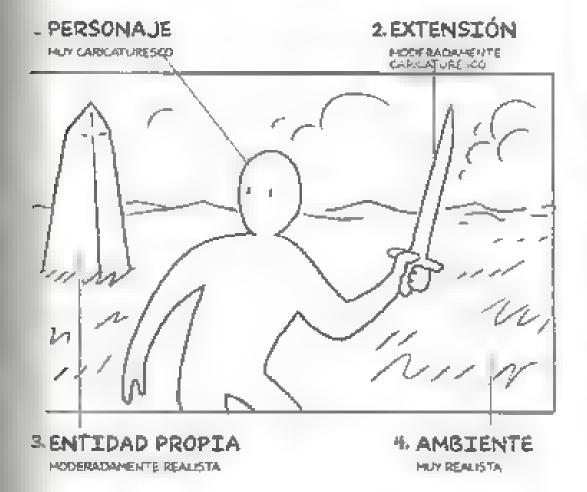
OBJETOS, AN MALES O PLANTAS QUE TIENEN UNA FORMA E IDENTIDAD PROPIA, SEPARADA DE LOS PERSONAJES, PERO N'NGÚN MOTIVO O EMOCIÓN PERCIBIDOS. UN COCHE, UN SOFÁ, UN CACTUS EN UNA MACETA, UNA SEÑAL DE STOP, UN ELEFANTE DORMIDO. COSAS QUE PODRÍA DECIRSE QUE TIENEN UNA "PERSONALIDAD", PERO SÓLO EN EL SENTIDO METAFÓRICO ("OH, QUÉ TROFEO TAN TRISTE"), NO EN EL SENTIDO DE UNA VIDA INTERIOR.

AMBIENTES.

OCASOS. CORDILLERAS MONTAÑOSAS, HIERBA. SOM-BRAS, MUROS. MASAS DE AGUA... SUSTANCIAS A LAS QUE EL PERSONAJE ES PROBABLE QUE REACCIONE SÓLO COMO EXPERIENCIAS SENSORIALES. NO COMO ENTIDADES PROPIAS.

COMO ESTAS CATEGORÍAS SE BASAN EN LA PERCEPCIÓN DEL LECTOR. EL ESTATUS DE ALGO EN UNA CATEGORÍA PUEDE CAMBIAR SI SU PERCEPCIÓN CAMBIA. UN TELÉFONO MÓVIL PLANTADO EN UNA MESA Y SIN USAR PUEDE VERSE COMO UNA ENTIDAD PROPIA; UN COCHE QUE SE LEVANTA SOBRE LAS RUEDAS TRASERAS Y EMPIEZA A HABLAR PODRÍA VERSE COMO UN PERSONAJE; UN PERSONAJE QUE MUERE Y SE CONVIERTE EN UN ESQUELETO PODRÍA VERSE COMO UNA ENTIDAD PROPIA.

SE EL EFECTO MASCARA SE APLICARA A LOS CUATRO, ENTONCES, EL NIVEL DE REALISMO SUBIRÍA A MED DA QUE NOS MOVEMOS DE PERSONAJES A EXTENSIONES A NTIDADES PROPIAS Y A AMBIENTES, ASÍ:



ESTA ES UNA DE MIS TEORÍAS MÁS RARAS, DE MODO QUE PIÈNSATELO DOS VECES ANTES DE EXPERIMENTAR CON ELLA. SI TE INTERESAN ESTAS COSAS, TAL VEZ QUIERAS PROBARLO COMO EJERCICIO PARA VER SI TE GUSTAN LOS RESULTADOS. CREO QUE PODRÍA FUNCIONAR. PERO NO TENGO NINGUNA PRUEBA. YO HE PROBADO UNA VARIANTE DE LA IDEA Y HE FRACASADO, PERO PUEDE QUE VUELVA A INTENTARLO UN DÍA DE ESTOS.

EJERCICIOS OPTATIVOS

Nº 1 - DIBUJAR EL MUNDO REAL

INTENTA CREAR UN CÓMIC ABOCETADO BREVE (2-4)
PÁGINAS) EN EL CUAL TODO ESTÉ DIBUJADO DIRECTAMENTE DEL NATURAL. BUSCA UNA LOCALIZACIÓN. HAZ
QUE TUS AMIGOS O FAMILIA POSEN PARA TI. ASEGÚRATE DE QUE TIENES LOS ACCESORIOS A MANO. EN RESUMEN: PLANEA TU CÓMIC COMO SI ESTUVIERAS PLANIFICANDO UN CORTOMETRAJE. ASEGURATE DE EMPEZAR
CON UN GRAN PLANO DE SITUACIÓN DE TU ESCENARIO
(PÁGINAS 160-162) O CON UNA SECUENCIA DE SITUACIÓN
EFECTIVA MULTIVINIETA (PÁGINAS 166-167). UTILIZA UNA
CÁMARA SI LA NECESITAS, PERO INTENTA DIBUJAR EN
EL SITIO LO MÁXIMO QUE PUEDAS, USANDO SÓLO TUS
OJOS, LÁPIZ Y PAPEL.

Nº 2 - ADIVINA EL TONO (PÁGINAS 166-167)

ELIGE UNO DE LOS TEMAS S GUIENTES.

- -ABANDONADO
- -SERENO
- -AMENAZANTE
- -HOSPITALARIO
- -OFICIAL
- -EXÓTICO
- -INOCENTE

LUEGO HAZ UN CÓMIC DE UNA SOLA PÁGINA Y NUEVE VIÑETAS QUE MUESTRE FRAGMENTOS DE UN LUGAR BASADO EN ESE TEMA. SIN PERSONAJES NI PALABRAS, SÓLO IMÁGENES DE UN ESCENARIO, REAL O IMAGINARIO, QUE CREAS QUE EXPRESA EL TEMA.

AHORA DALE LA LISTA Y TU CÓMIC A UN AMIGO PARA VER SI PUEDE ADMINAR QUÉ TEMA ESTABAS INTEN-TANDO REALIZAR.

Nº 3 - USTED ESTÁ AQUÍ (PÁGINAS 166-167)

DONDE QUIERA QUE ESTÉS AHORA MISMO, OBSERVA TU ENTORNO, LISTA NUEVE ASPECTOS DE ÉL; VISTAS, SONI-DOS, OLORES, TEXTURAS, ETC... CREA UNA SECUENCIA DE SITUACIÓN DE UNA SOLA PÁGINA Y NUEVE VIÑETAS QUE CONSIGAN EVOCAR TODAS ESAS CUALIDADES EN EL LECTOR.

VERSIÓN ALTERNATIVA: SACA FOTOS DE LO QUE VES A TU ALREDEDOR, Y LUEGO SELECCIONA NUEVE QUE REPRESENTEN MEJOR TU AMBIENTE Y LAS DIVERSAS SENSACIONES QUE ASOCIAS A ÉL.



Nº 4 - EJERCICIO DE PERSPECTIVA (PÁGI-NAS 170-175)

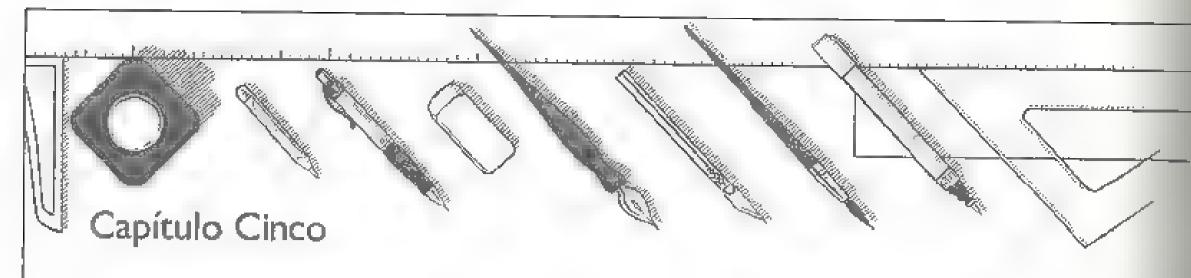
SI YA TE SIENTES CÓMODO CON LA PERSPECTIVA, O SI HAS LEÍDO EL LIBRO DE CHELSEA (VER BIBLIOGRAFÍA). PRUEBA ESTO:

SACA UNA FOTO DE UN OBJETO DE FORMA BASTANTE COMPLICADA Y CON UN MONTÓN DE BORDES PARALELOS O ÁNGULOS RECTOS (UN COCHE, UN CORTACÉSPEDES, UNA CAFETERA, UNA BOCA DE INCENDIOS). ASEGÚRATE DE QUE TU ÁNGULO DE VISIÓN NO ES DIRECTO, SINO DESDE UN ÁNGULO EXTRAÑO, DE MODO QUE PUEDAS VER DOS DE SUS LADOS Y SU PARTE SUPERIOR O INFERIOR. LUEGO CALCA ESA FOTO EN UNA SECCION PEQUEÑA DE UNA GRAN VIÑETA Y UTILÍZALA PARA INFERIR UNA REJILLA DE PERSPECTIVA. UTIL ZANDO LA REJILLA, DIBUJA UNA ESCENA INVENTADA ALREDEDOR. LUEGO IMPROVISA UNA O DOS VIÑETAS, INCLUIDO EL MISMO OBJETO, PERO USANDO UNA NUEVA REJILLA DE TU ELECCIÓN PARA MOSTRARLA DESDE ÁNGULOS DISTINTOS.

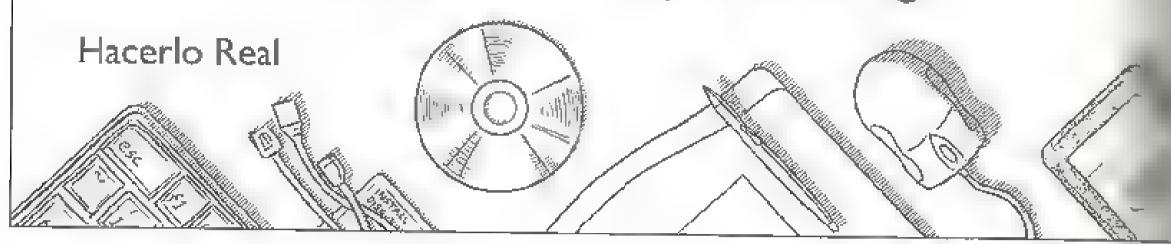
Nº 5 - IREVISA TUS PÁGINAS!

SI YA HAS DIBUJADO ALGUNOS CÓMICS, ECHA UN VISTAZO A TUS PAGINAS PARA VER SI ESTABAS MOSTRANDO
LO SUFICIENTE DEL MUNDO QUE HABITAN TUS PERSONAJES. SI ERES COMO LA MAYORÍA DE LOS DIBUJANTES, PROFESIONALES O AFICIONADOS, LA RESPUESTA
PROBABLEMENTE SEA NO. ¿PUEDES ENCONTRAR
UNA VIÑETA EN CONCRETO QUE SE HUBIERA POD DO
BENEFICIAR DE ECHAR LA CAMARA ATRAS Y DAR A TUS
LECTORES UNA VISIÓN MEJOR DE TU MUNDO?

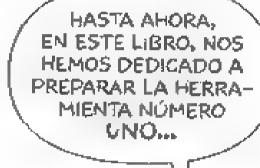
NOTAS ADICIONALES EN: WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/ MAKINGCOMICS



Herramientas, Técnicas y Tecnología



CLANDO SE
HACEN CÓMICS, HAY
DOS HERRAMIENTAS SIN LAS QUE NO
PUEDES PASARTE.







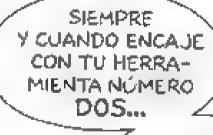








LAS TÉCNICAS Y TECNOLOGÍAS QUE JSAS PARA PRO-DUCIR TJS COMICS DEPENDEN DE TI.

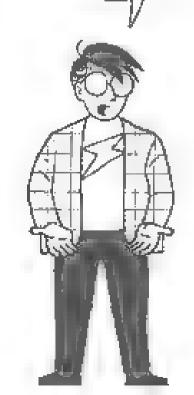


...Y QJE CONSIGA LOS OBJETIVOS QUE TE HAS MARCADO...

"MALA" PARA =_
TRABAJO.











COGERÉ UN ...PONDRÉ EL PAPEL HUM. LIBRO DE TAPA ENCIMA Y PROBARÉ DURA GRANDE DE UN BOCETO RAPIDO LA ESTANTERÍA... EN 3 MINUTOS. DIBUJA ME PREGUNTO VALE, NO ES QUÉ PODRÍA HACER LEAVE IT TO CHANCE, 10H, EH, AQUÍ **EXACTAMENTE MI~** UN DIBUJANTE CON ES UN DIBUJANTE ESTÁ PAUL GUEL ANGEL, PERO CLÁSICO DE X-MEN. MAS TALENTO NA-SMITH! YO TAMPOCO. ES MI VEC'NO. TURAL CON UN BOLL SENCILLO COMO ESTE. EH. NO ES PARA TRES MINUTOS OYE, PAUL, PUBLICARLO NI ¿PUEDO PED RTE DESPUÉS... NADA, ¿VERDAD? QUE HAGAS UN DIBUJILLO EN 3 MINUTOS USANDO AQUÍ TIENES. ESTE BOLI? AH... NO. **IGRACIAS!**

VALE, INCLUSO EN UN DIBUJILLO
COMO ÉSTE, PUEDES VER LA LÍNEA, FORMA
Y COMPOSICIÓN SEGURAS QUE UN DIBUJANTE
EXPERIMENTADO COMO PAUL PUEDE DOMINAR,
AUNQUE SEA CON LA MÁS SENCILLA DE LAS
HERRAMIENTAS.



IMAGINA QUE
QUISIERAS RECORRER EL PAÍS
DURANTE UN AÑO, INVENTANDOTE
HISTORIAS SOBRE CADA CIUDAD Y
LA GENTE QUE CONOCES, APUNTÁNDOLAS SEGÚN SE TE
OCURREN.



BUENO, PARA

EMPEZAR, TAL

VEZ QUIERAS UNA

SUPERFICIE MÁS

CÓMODA PARA

DIBUJAR.

TENER
HERRAMIENTAS
SENCILLAS
CONVENDRÍA A ESE
ESTILO DE IMPROVISACION DIARIA.





PERO,

LES UN BOLI DE

DOS DÓLARES Y

PAPEL BARATO TODO

LO QUE NECESI
TAS PARA HACER

CÓMICS?



SE HAN
DIBUJADO CÓMICS
SERIOS USANDO
HERRAMIENTAS
5ENCILLAS*



O UN POCO MAS DE **VARIACIÓN** EN LA **LÍNEA.**



¡PARA
ALGUNOS DE
VOSOTROS, LA
RESPUESTA TAL
VEZ SEA SÍ!



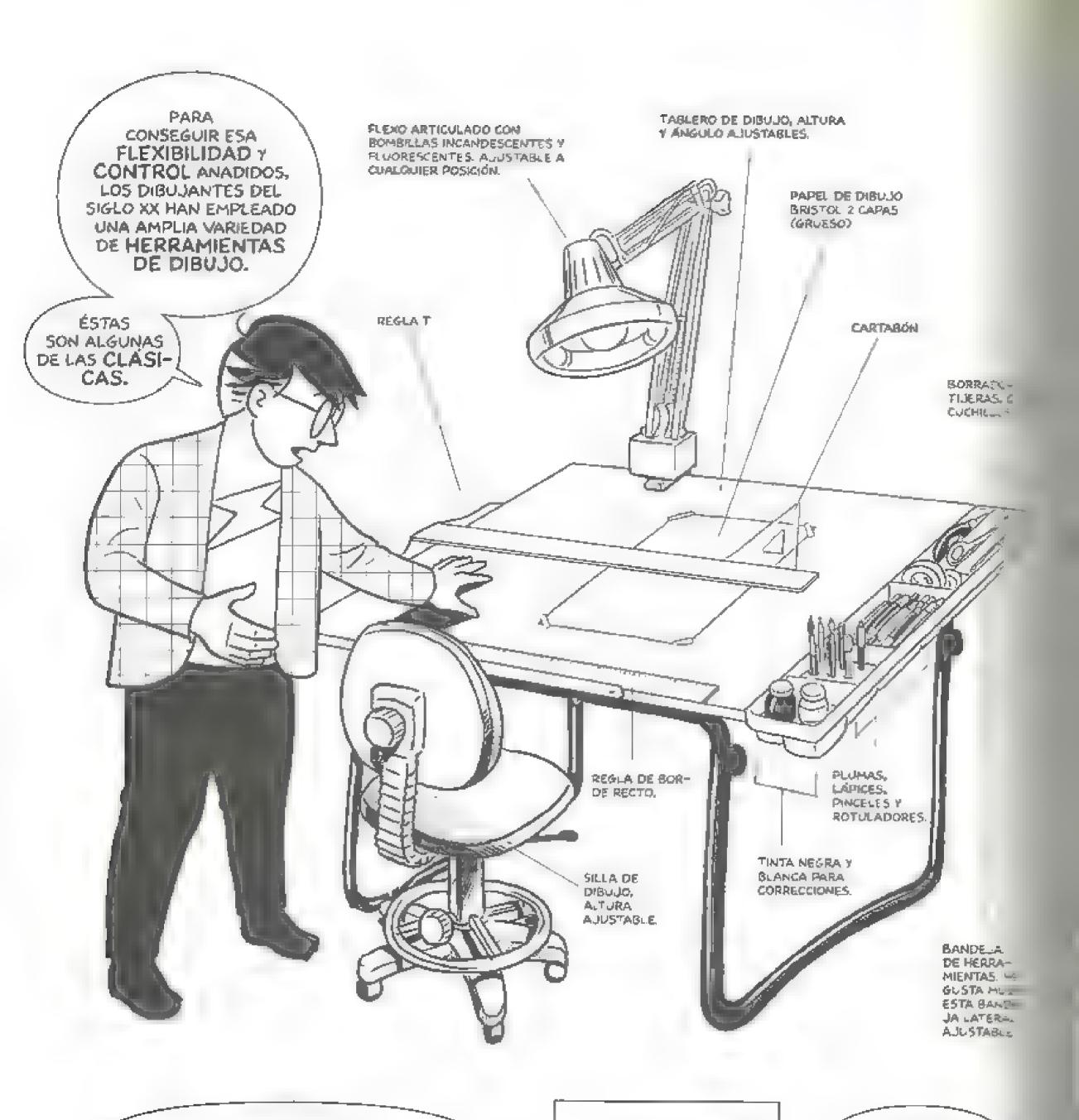
¿POR QJÉ GASTARTE MÁS?

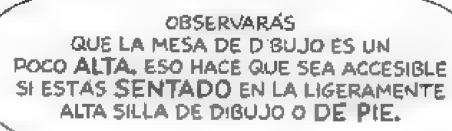


O UNA FORMA
DE PLANIFICAR Y
ORGANIZAR LAS
VIÑETAS DE TU HISTORIA ANTES DE
DIBUJAR LAS PRIMERAS LÍNEAS.



* MAUS DE SPIEGE, MAN FUE DIBUJADO CON UN BOLÍGRAFO, Y SRAN PARTE SOSRE PAPEL DE OFICIMA NORMAL







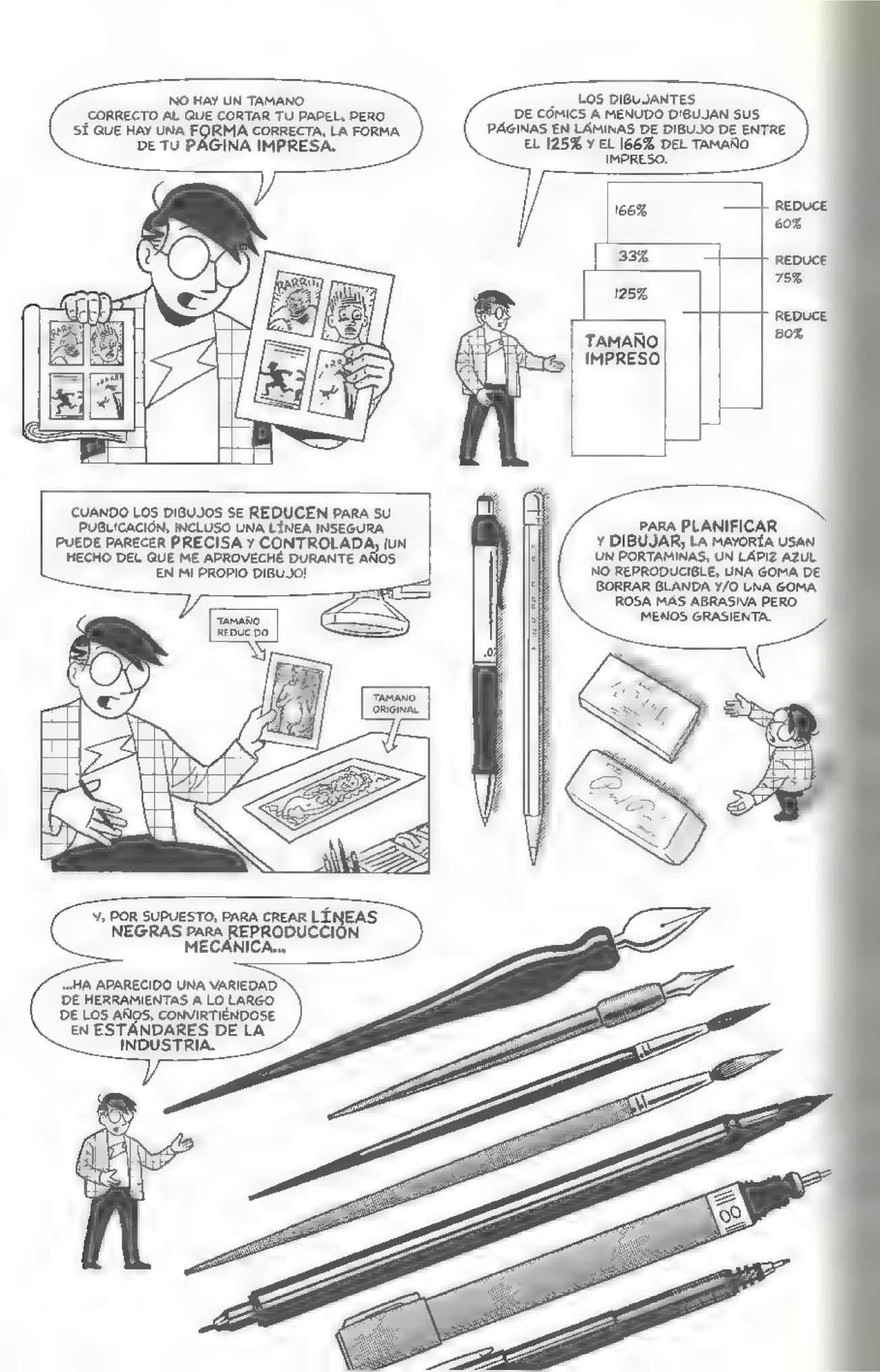
LA INCLINACIÓN
IMPIDE QUE FUERCES
LA ESPALDA Y TE
PERMITE MIRAR RECTO
A LA PAGINA PARA EVITAR DISTORSIONES.



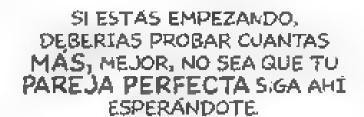
AUNQJE,
SI NECESITAS UNA
SUPERFICIE EQUILIBRADA, PUEDE
AJUSTARSE,







LA MAYORÍA DE LOS D BUJANTES SE ENAMORAN DE UNA O DOS HERRAMIENTAS DE DIBUJO AL PRINCIPIO Y LES SIGUEN FIELES TODA LA VIDA.



EL ARTE DE LA
LÍNEA NEGRA ES
UN OF CIO ESPECIALIZADO Y REDUCIDO, PERO
TIENE MUCHAS
VARIABLES:



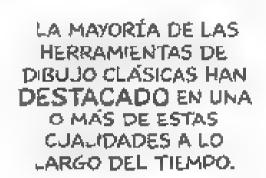


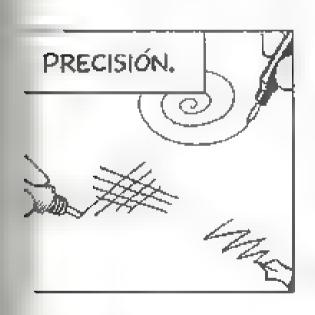


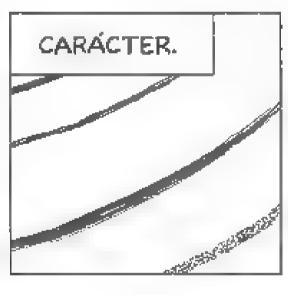




Y ADEMAS
ESTÁ EL COSTE,
LA PERMANENCIA,
LA FACILIDAD DE
USO, COMO UNA HERRAMIENTA SE ADAPTA
A CIERTOS TIPOS
DE PAPEL, ETC.



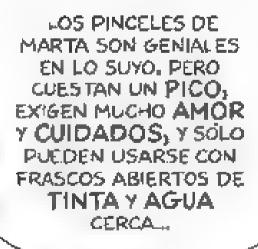


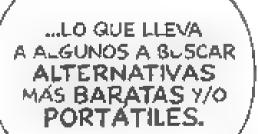






LOS PINCELES DE MARTA, POR EJEMPLO, SIEMPRE HAN PROPORCIONADO LÍNEAS DE ANCHURA VARIABLE, CONSISTENTES Y SUAVES, Y LOS DIBUJAN-TES DE VARIAS GENERACIONES JURAN POR ELLOS.







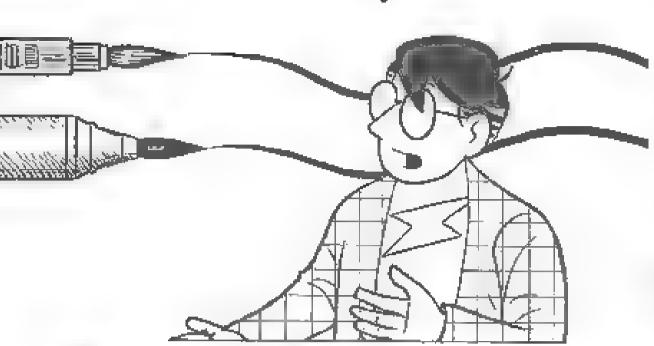




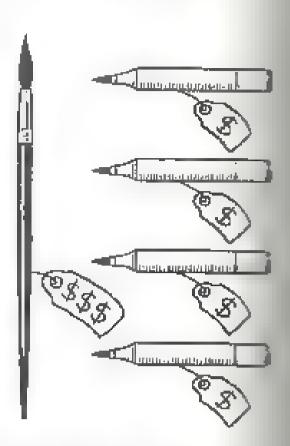
LOS ROTULADORES-PINCEL
CON PUNTAS DE FIELTRO O SU
PROPIA CARGA DE TINTA HAN IDO GANANDO
TERRENO POR ESTAS RAZONES, AUNQUE
TIENEN SUS DETRACTORES.

ALGUNOS PIENSAN
QUE LA CALIDAD Y
LA VARIACIÓN DE SU
LÍNEA PALIDECE EN
COMPARACIÓN CON LOS
PINCELES DE MARTA Y
OTROS PINCELES
TRADICIONALES.

Y POR SUPLESTO, LOS DESECHABLES PUEDEN ACABAR COSTANDO MÁS A LA LARGA.



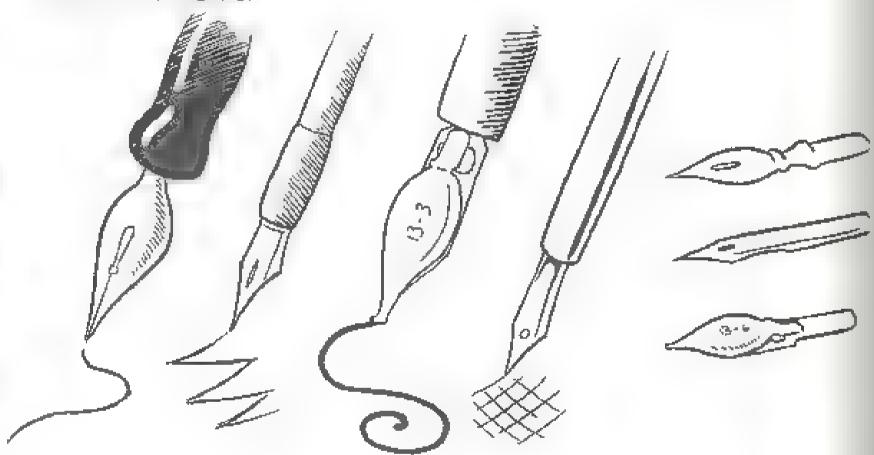




PERO COMO
CUALQUIER TECNOLOGÍA, ESTOS PINCELES
ALTERNATIVOS SIGUEN
EVOLUCIONANDO,
ASÍ QUE NO LOS PIERDAS DE VISTA.



LAS PLUMILLAS, QUE SE VENDEN CON UN ENGANCHE Y LN SURTIDO DE PUNTAS EXTRAÍBLES, PROPORCIONAN TANTA VARIACIÓN DE ANCHO DE LÍNEA COMO UN PINCEL, PERO NORMALMENTE DENTRO DE UN RADIO MAS CONTROLADO (DEPENDIENDO DE LA PLUMILLA). A CAMBIO, OFRECEN MAYOR AGILIDAD EN ZONAS PEQUEÑAS.

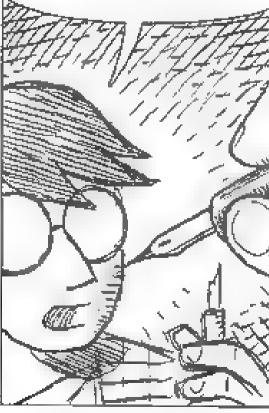


ALGUNOS TIPOS DE PLUMI-LLA, COMO LA VENERABLE PLUMA DE CUERVO*, PUEDEN SER AUN MÁS COMPLICADAS DE USAR Y CU DAR QUE LOS PINCELES DE MARTA...

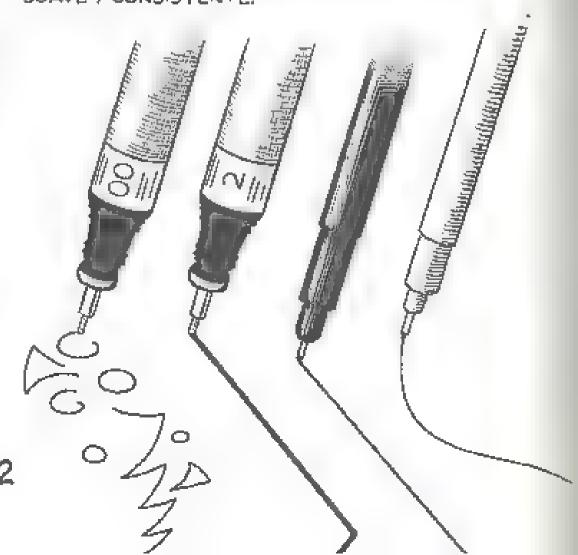


*HECHAS DE METAL, POR SUPUES-TO, PERO DESCENDIENTES DE SU TOCAYA, QUE MUESTRO AQUÍ.

...PERO PARA MUCHOS, SU PRECISO, Y SIN EMBARGO INCONFUNDI-BLE ASPECTO DE DIBU-JADO A MANO ES VALIOSÍSIMO.



LOS RAPIDÓGRAFOS O ESTILÓGRAFOS TÉCNICOS CALIBRADOS PROPORCIONAN EL NÍVEL SUPERIOR DE PRECISIÓN ELIMINANDO LA VARIACIÓN DE LÍNEA POR COMPLETO Y GARANTIZANDO UN GROSOR DE LÍNEA SUAVE Y CONSISTENTE.



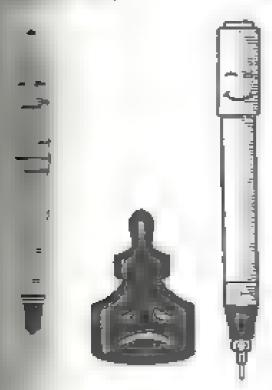
LUMA ESTILOGRÁFI-

SICOS LI EVAN UNA

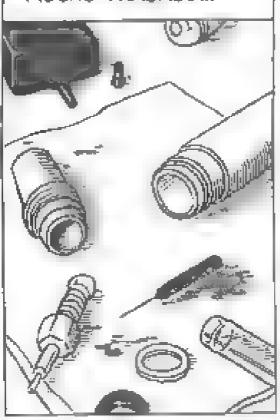
-FGA DE TINTA

TERIOR, QUE ELIMINA

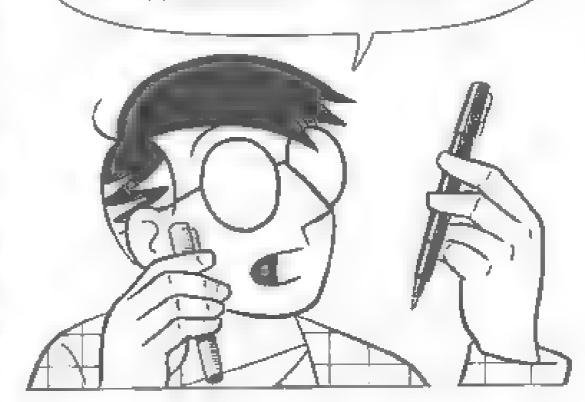
- NECESIDAD DE



COMO CON LOS
PINCELES FINOS Y LAS
PLUMILLAS, LIMPIAR
Y MANTENER DICHOS
ROTULADORES DA
MUCHO TRABAJO...



RAPIDÓGRAFOS NO SON ESPECIALMENTE.
SUTILES, DE MODO QUE UN GRAN NUMERO DE
DIBL JANTES SE HAN MOSTRADO DISPUESTOS
A CAMBIAR A ROTULADORES CALIBRADOS CON
TINTAS (SUPUESTAMENTE) PERMANENTES
Y AHORRARSE LAS MOLESTIAS.



-ABLANDO DE TINTAS,
TAL VEZ GUIERAS
EXPERIMENTAR.
CIERTAS HERRAMENTAS FUNCIONAN
MEJOR CON CIERTAS
TINTAS.



LAS TINTAS MÁS AGUADAS

ATASCAN MENOS TU PINCEL O PLUMA,

PERO LAS TINTAS MÁS DENSAS PUEDEN

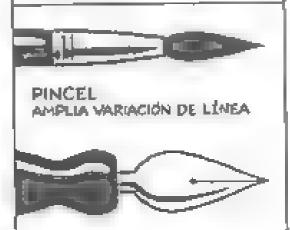
DARTE UNA LÍNEA NEGRA MÁS SATISFACTORIA.

PRUEBA A MEZCLARLAS PARA ENCONTRAR

UN EQUILIBRIO QUE TE GUSTE.



TAMBIÉN ES UTIL LA PINTURA BLANCA OPACA PARA LAS CORRECCIONES, PARA LAS LÍNEAS NEGRAS SÓLIDAS, ÉSTAS SON LAS TRES CLASES DE HERRAMIENTA MAS COMUNES.



PLUMILLA MENOR VARIACIÓN DE LÍNEA



RAPIDÓGRAFO

APARTE DEL EFECTO OCASIONAL
TONAL O DE PINCEL SECO, LA MAYORÍA
DE LOS COMICS DEL SIGLO XX SE HAN HECHO
BASANDOSE EN LÍNEAS NEGRAS SÓLIDAS
PRODUCIDAS CON HERRAMIENTAS
COMO ÉSTAS...



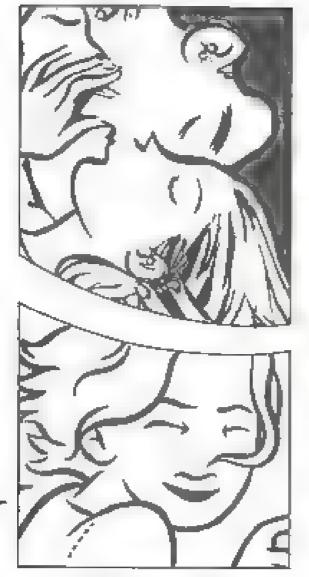
...INCLUSO CUANDO
ESAS LÍNEAS
ESTABAN RELLENAS
CON LOS COLORES
DE LA REPRODUCCION
MECANICA...



...Y ES ESA
MISMA SENS BILIDAD
LA QUE FORMA LOS
ESTILOS DE MUCHOS
DE LOS DIBUJANTES
INCLUSO HOY.



HABLANDO EN GENERAL.
EL TRABAJO DE
PINCEL TIENDE A
INCLINAR NUESTRO
DIBUJO EN UNA
DIRECCIÓN MÁS
FLUIDA, RÍTMICA
Y A VECES "PULIDA".





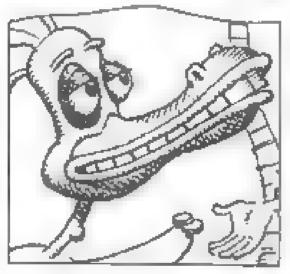


EL TRABAJO DE
PLUMILLA PUEDE SER
MUY SUAVE, PERO MÁS
A MENUDO TIENDE HACIA
UN ASPECTO SECO,
LIGERAMENTE TENSO
Y QUEBRADIZO.







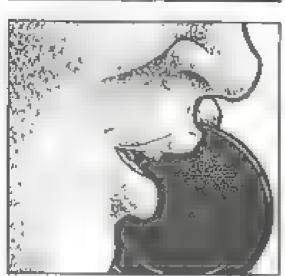






EL DIBUJO CON
INSTRUMENTO
CALIBRADO, SEAN
RAPIDÓGRAFOS O ROTULADORES, TIENDE A SER
UN POCO ESQUEMATICO Y FRÍO, AUNQUE
CUANDO SE USA PARA
REPRESENTAR EL TONO
A TRAVÉS DE PUNTOS
Y TRAMAS, PUEDE
GANAR MUCHA
CALIDEZ.

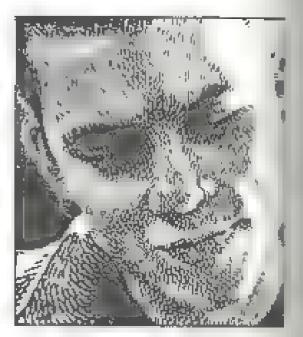












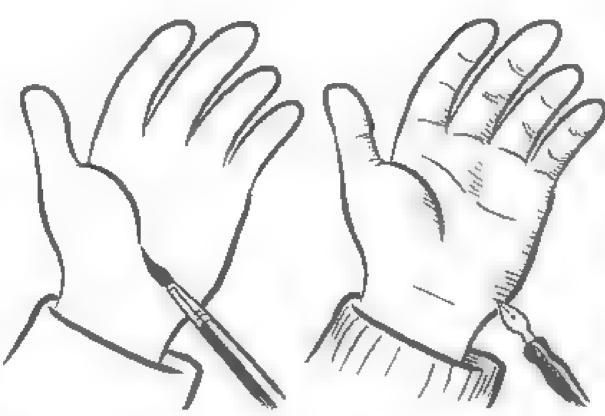
MUCHOS CÓMICS
-DPULARES A LO LARFO DE LOS AÑOS HAN
-SADO LAS TRES FALIAS DE HERRAMIENTAS, EXPLOTANDO LOS
VALORES DE CADA
UNA.

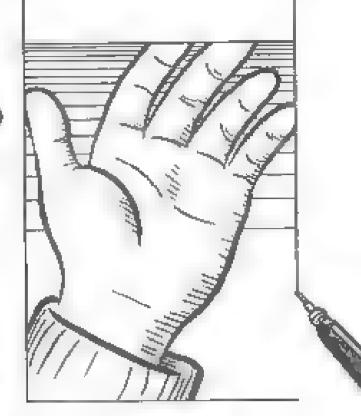
EL PINCEL SE HA
OCUPADO DE LA
MAYORÍA DE LOS
CONTORNOS...

...LA PLUMILLA MUCHOS DE LOS DETALLES...

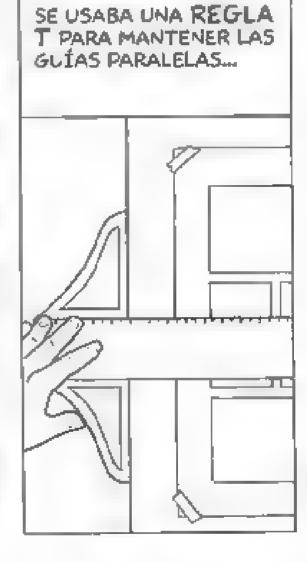
RAPIDÓGRAFOS DE LOS BORDES, LOS BOCADILLOS O DETALLES AÑADIDOS.

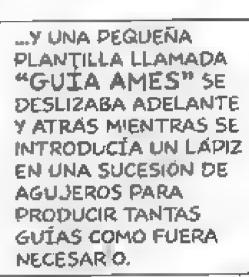


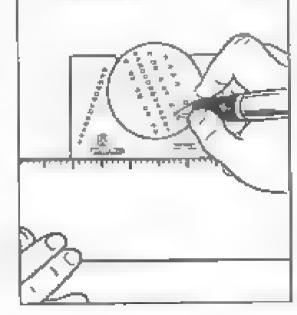




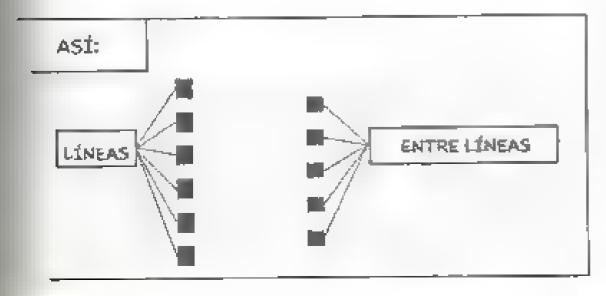




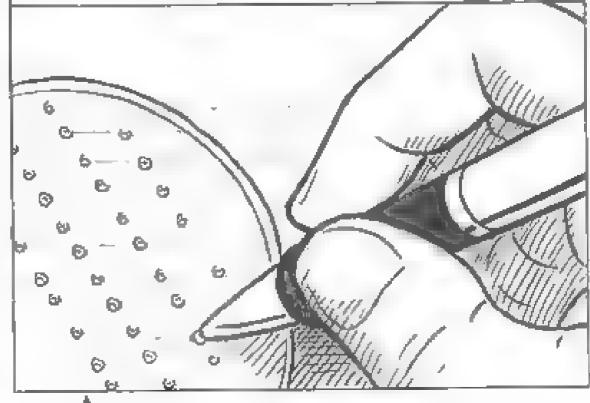




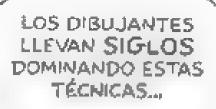
LA IDEA ERA QUE CADA FILA DE
LETRAS TENÍA QUE SER DE LA
MISMA ALTURA, MIENTRAS QUE EL
ESPACIO ENTRE ESAS LÍNEAS PODÍA
SER UN POCO MÁS
ESTRECHO.



MUCHOS HISTORIETISTAS HOY EN DÍA UTILIZAN UNA FUENTE O SIMPLEMENTE ROTULAN A MANO ALZADA, PERO TODAVÍA SE ENCUENTRAN FIELES USUARIOS DEL SISTEMA DE LA GUÍA AMES Y SU TRABAJO PUEDE SER TAN COHERENTE COMO ATRACTIVO.



UN ESPACIO DE TRABAJO BEN SURTIDO COMO ESTE PUEDE COSTAR CENTENARES DE DOLARES, PERO SI QUIERES SEGUIR EL CAMINO TRADICIO-NAL, PUEDE MERECER LA PENA.

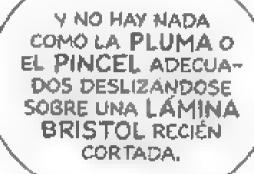








DNA BUENA
PÁGINA DE DIBUJO
ORIGINAL PUEDE
SER UN OBJETO DE
BELLEZA TANGIBLE Y VALOR
DURADERO.







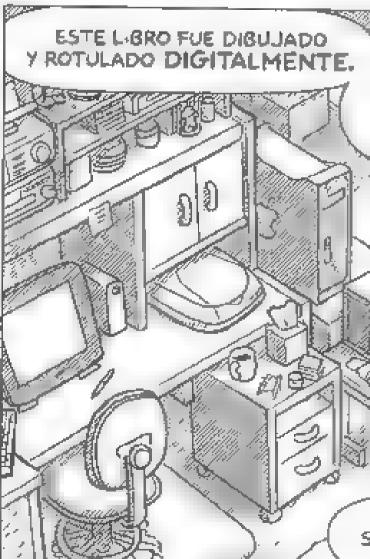






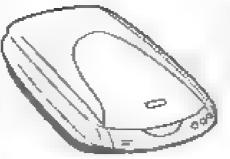
EN CUANTO A MÍ, HACE MÁS DE DIEZ AÑOS QUE NO HE USA-DO LNO.



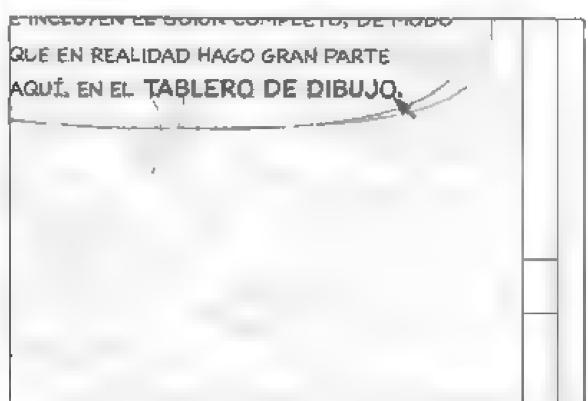




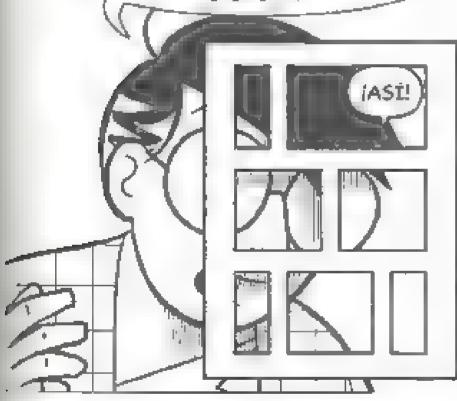




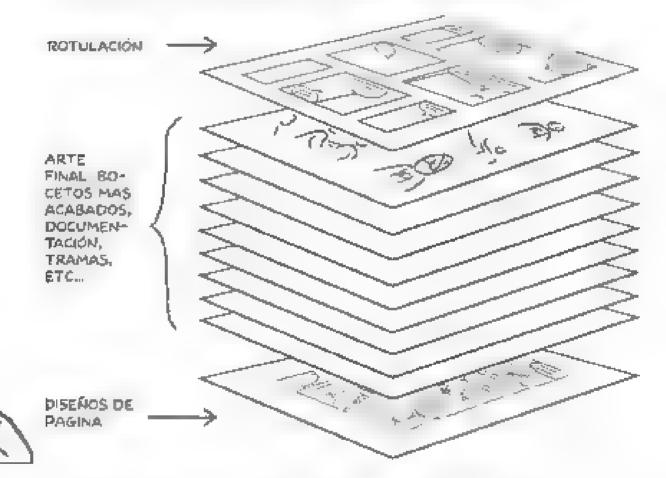
PERO LUEGO, ESOS BOCETOS SON ESCANEADOS Y USADOS COMO GUÍA PARA ROTULAR CADA PÁGINA EN ADOBE ILLUSTRATOR, UN PROGRAMA DE DIBUJO ORIENTADO A LOS OBJETOS.



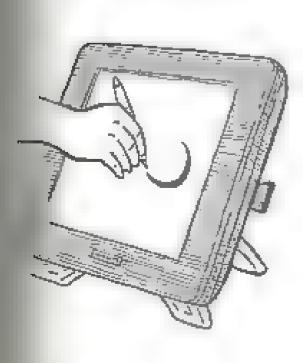
EXPORTO LA ROTULACIÓN
AL PHOTOSHOP COMO UNA PLANTILLA DE BLANCO SÓLIDO CON LAS
VINETAS RECORTADAS PARA
FORMAR VENTANAS A TRAVÉS
DE LAS CUALES ASOME EL
DIBUJO*.

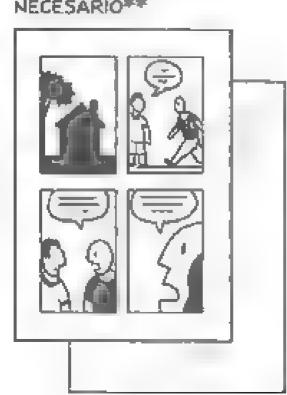


LUEGO, CON LA ROTULACIÓN ENCIMA Y MIS DISEÑOS ABOCETADOS DEBAJO, CREO DE CINCO A CINCUENTA CAPAS DE ARTE FINAL ENTRE ELLOS, TODO EN PHOTOSHOP A 1200 PUNTOS POR PULGADA...



Y TODO DIBUJADO CON N LÁPIZ DIGITALIZADOR DIRECTAMENTE SOBRE LA PANTALLA DE UNA TABLETA/MONITOR DE 18". DESPUÉS DE LAS
CORRECCIONES, CADA
PAGINA SE ACOPLA
EN UN SOLO MAPA
DE BITS EN BLANCO
Y NEGRO, MAS UNA
PAGINA EN ESCALA
DE GRISES SI ES
NECESARIO**





EN RESUMEN, UN MÉTODO DE TRABAJO RADICALMENTE DISTINTO DE MIS TIEMPOS DE LAPIZ Y PINCEL.

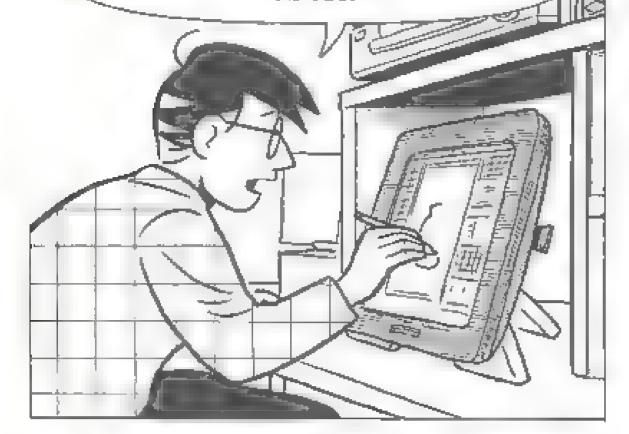
PERO COMO EL RESULTADO FINAL
ES UN LIBRO IMPRESO LLENO DE DIBUJOS DE LÍNEA, MUCHOS DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS PARA DIBUJAR SON



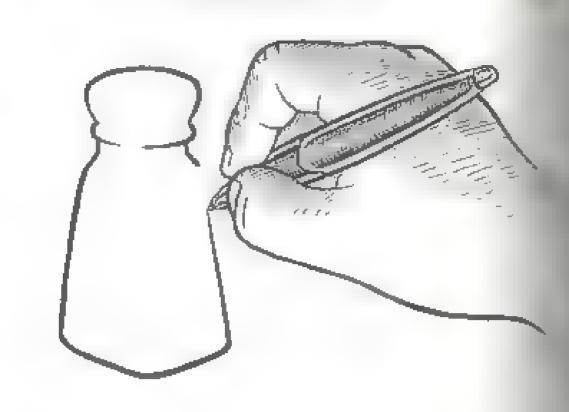
SA PÁGINA RECORTADA NO ES REAL, POR SUPLIESTO, SOLO ESTOY STRANDO COMO FUNCIONA EN SOFTWARE, EN ESTA FASE

⁻ HAY LINA PAGINA REAL Y FISICA.

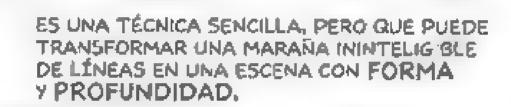
UNO DE LOS OBJETIVOS BÁSICOS
DEL DIBUJO DE LÍNEA ES HACER QUE TODOS
LOS DETALLES DE UNA ESCENA RESULTEN
CLAROS A LA MIRADA SIN ABRUMAR
AL OJO.



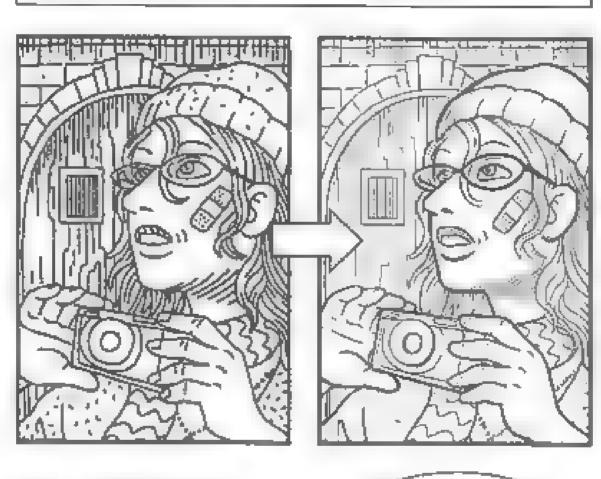
SEAN CUALES SEAN LAS HERRAMIENTAS
QUE USES, UNA BUENA FORMA DE CONSEGUIR
ESA CLARIDAD ES DIBUJAR LÍNEAS MÁS
GRUESAS ALREDEDOR DE LOS BORDES DE
TUS SUJETOS...



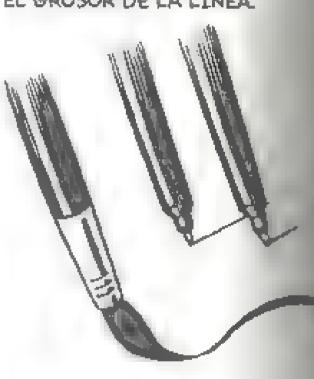
...Y USAR LÍNEAS MÁS FINAS PARA LOS DETALLES INTERIORES Y PARA SUJETOS TAPADOS EN PARTE O MÁS ALEJADOS.



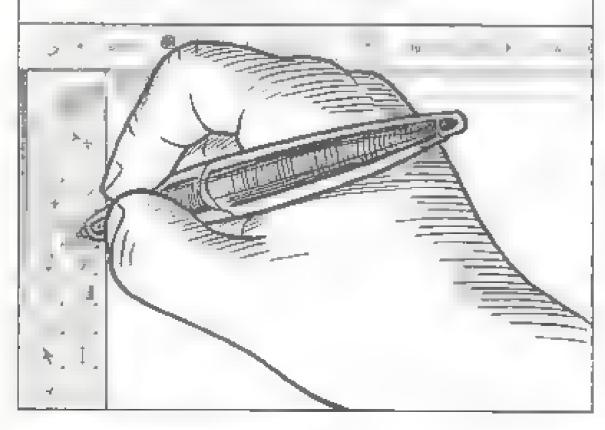




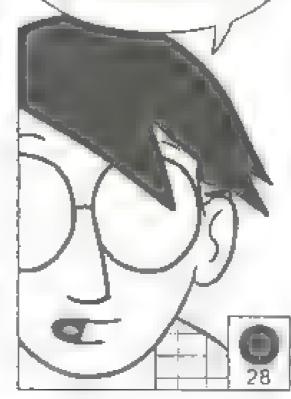
LOS DIBUJANTES DE PLU-MA Y PINCEL OBT ENEN ESE EFECTO CAMBIANDO DE UNA HERRAMIENTA A OTRA O USANDO LA CAPACIDAD DE UNA SOLA HERRAMIEN-TA PARA VARIAR EL GROSOR DE LA LÍNEA



LOS DIBUJANTES DIGITALES QUE BUSCAN EL MISMO EFECTO PUEDEN CAMBIAR ENTRE "PLUMAS", "PINCELES" Y OTRAS HERRAMIENTAS VIRTUA-LES CON VARIACIONES ESPECÍFICAS Y CARACTERES DE LÍNEA INCORPORADOS, USANDO DIVERSOS PROGRAMAS DE D BUJO Y PINTURA.



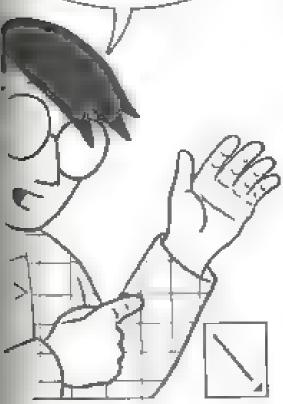
PARA DIBUJAR
UN PRIMER PLANO
COMO ÉSTE, POR EJEMPLO, USÉ UN PINCEL DE
GROSOR VARIABLE DE 28
PIXELES COMO ÉSTE
EN PHOTOSHOP*.



MIENTRAS
QUE PARA FIGURAS
MÁS ALEJADAS
COMO ÉSTA, CAMBIÉ A
UN GROSOR DE 14
PIXELES.



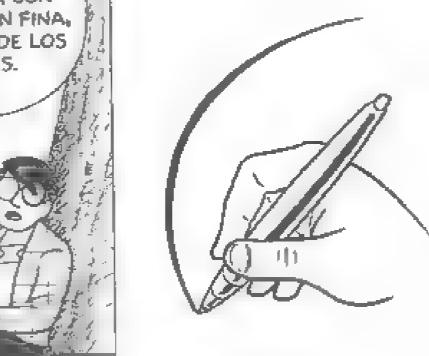
USE UNA HERRAMIENTA DE LÍNEA DE GRO-SOR FIJO PARA LOS CUADROS...



...Y UN PINCEL DE 6 PÍXELES TIPO PLUMA, CON MÁS VARIACIÓN FINA. PARA PARTE DE LOS DETALLES.

LA HERRAMIENTA DE MI MANO DE DIBUJO NUNCA CAMBIÓ...

...PERO MI OTRA MANO CAMBIABA DE HERRAMIEN-TA A HERRAMIENTA CON UNA SERIE DE TECLAS DE FUNCIÓN PREPROGRAMADAS.

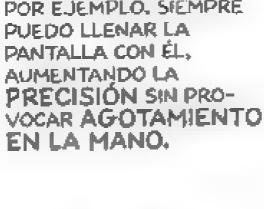


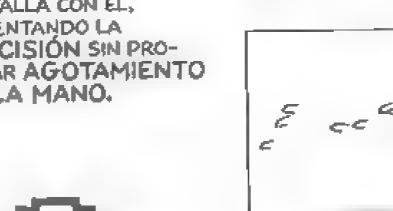


LA MAYORÍA DE LO QUE VES AQUÍ ESTA DIBUJADO A MANO ALZADA, NO TIENE NADA ESPECIAL, PERO HACERLO DIGITALMEN-TE ME HA AYUDADO MUCHO.

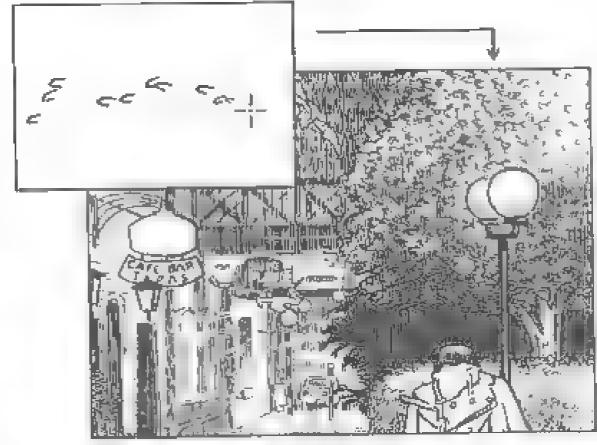


NO IMPORTA LO PEQUEÑO QUE SEA UN DETALLE. POR EJEMPLO, SIEMPRE PUEDO LLENAR LA PANTALLA CON EL. AUMENTANDO LA PRECISIÓN SIN PRO-





ADEMAS, CREAR SELLOS Y PINCELES BASA-DOS EN PATRONES PUEDE ACELERAR ALGUNAS DE LAS TAREAS MÁS TEDIOSAS Y REPETITIVAS DEL DIBUJO TRADICIONAL.



· REDIMENSIONAR Y REPOSICIONAR DIFERENTES LEMENTOS EN DOCENAS DE CAPAS DISTINTAS ME HA PERMITIDO AJUSTAR MIS DIBUJOS COMO NUNCA.





SI QUIERES CREAR DIGITAL-MENTE DIBUJO DE LÍNEA PARA IMPRENTA, ÉSTAS SON ALGUNAS DE TUS POSIBILI-DADES.

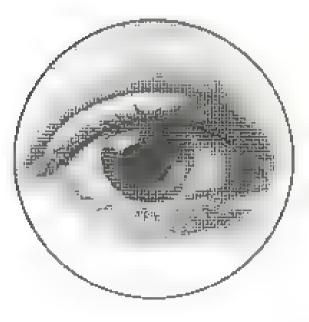


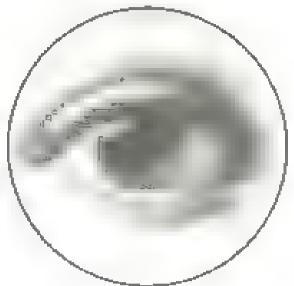
SI QUIERES CREAR DIBUJO TONAL O EN COLOR, ESPECIALMENTE PARA LA PANTA-LLA, POR EJEMPLO PARA WEBCOMICS. TENDRÁS MIL MÁS.



DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA. LA DIFERENCIA MÁS ESENC AL ENTRE LA PÁGINA Y LA PANTALLA ES QUE UNA REPRESEN-TA EL TONO A TRAVÉS DE LÍNEAS Y PUNTOS, Y LA OTRA PUEDE EXHIBIR TODA UNA ESCALA DE TONOS EN CADA PÍXEL.

Y PARA LOS DIBJJANTES DE WEBCOMICS, NO SUPONE UN GASTO EXTRA USAR UNA ESCAL-COMPLETA DE COLORES (APARTE DE TAMAN-DE ARCHIVO MÁS GRANDES*)







*50LO ES UN PP SI ERES LO BASTANTE POPULAR COMO PE TE SOBREGARGUEN EL ANCHO DE

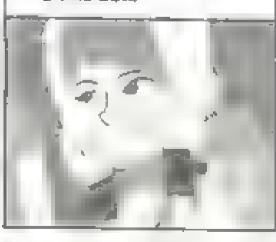
CONVERTIDO
EN UN ENORME
LABORATORIO
PARA NUEVAS
TECNICAS,
GRACIAS A LOS
MILES DE
HISTORIETISTAS
QUE HACEN
WEBCOMICS TODOS
LOS DÍAS EN
DOCENAS DE
GÉNEROS.

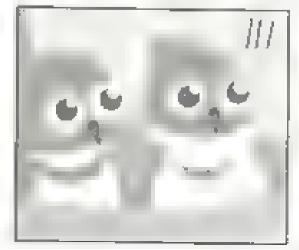


EL TRABAJO DE LÍNEA DELICADO, EN NEGRO Y CON RELLENO DE COLOR DE LOS TEBEOS TRADICIONALES TODAVÍA SE PUEDE VER EN ALGUNOS SITIOS...



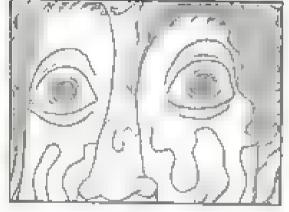
LAS FORMAS DE COLOR CASI SIN BORDES...



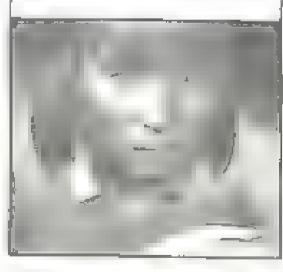


...PERO LE ACOMPAÑAN LOS CONTORNOS DE COLOR...



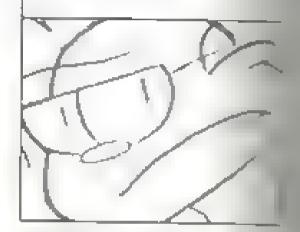


...LAS 3-D TOTALES...



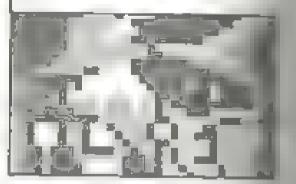


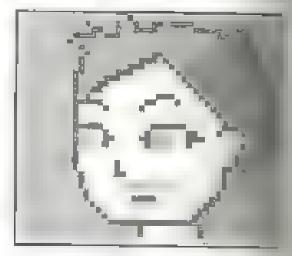
..LA LÍNEA MAS ROTUNDA Y DESNUDA...



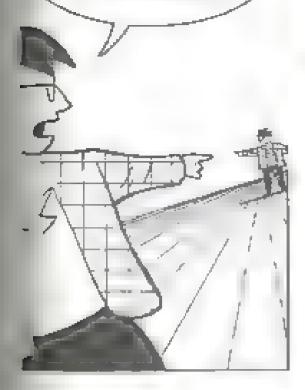


...E INCLUSO LOS CONTORNOS DELIBERADAMENTE PIXELADOS.





LOS
HISTORIETISTAS
WEB TAMB EN HAN JULETEADO CON DIVERSAS
ROFUNDIDADES QUE
NO SE ENCUENTRAN A
MENUDO EN LOS CÓMICS IMPRESOS...



"COMO FONDOS BORROSOS O SIN BORDES...



...CONTORNOS QUE SE ESFUMAN...



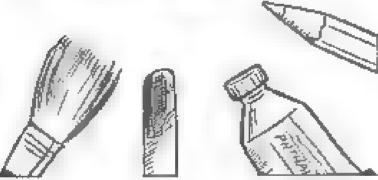
...O EFECTOS ATMOSFÉRICOS.



LOS DIBUJANTES ACOSTUMBRADOS
A TRABAJAR CON MEDIOS TRADICIONALES
-AN EXPERIMENTADO CON ESCANEAR DIRECTAMENTE DE LOS LÁPICES PARA COLOREAR, O USAR
C ERTO NUMERO DE HERRAMIENTAS
DE COLOR...

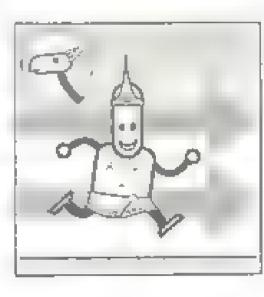






"MIENTRAS QUE LOS DIBUJANTES DIGITALES NATIVOS HAN FORZADO LOS LÍMITES DE LA ESTILIZACIÓN VECTO-RIAL Y OTRAS FORMAS DE ARTE DIGITAL.



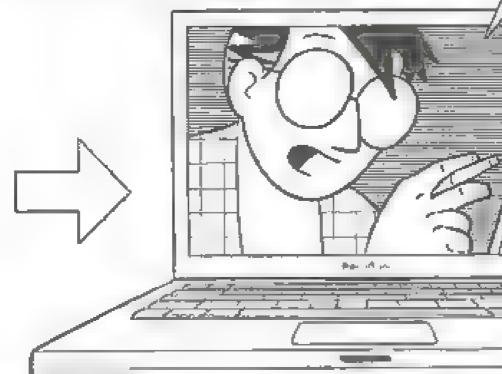


EL CAMBIO
DE LA IMPRENTA
A LA PANTALLA
TAMBIÉN HA SUSCITADO PREGUNTAS FUNDAMENTALES SOBRE
CÓMO SE LEEN
LOS CÓMICS.



AQUÍ ES DONDE LOS WEBCOMICS
TROPIEZAN CON ALGUNOS DE LOS
PROBLEMAS NAVEGACIONALES DE LOS
QUE HABLÉ EN LA REVOLUCIÓN DE LOS CÓMICS, Y QUE PROBABLEMENTE PUEDO
DESCRIBIR MEJOR EN INTERNET...

"ASÍ QUE, PARA MÁS IDEAS SOBRE ESTE Y OTROS TEMAS RELACIONADOS CON LA TECNOLOGÍA, ACUDE A ASTIBERRI.COM/HACERCOMICS Y BUSCA ESTE BOTÓN:



5½



Incluido elegir fuentes...

... Y DIVERSAS FORMAS DE **BOCADILLO O PROBLEMAS** DE COLOCACIÓN DE LAS PALABRAS.

DIFICILES DE LEEK...





iEx PeRIMENTa, NO TE CORTES! DIVIERTETE! IPRUEBA TODAS LAS FUENTES DEL UNIVERSO!



PERO SÉ CONSCIENTE TAMBIÉN DE LAS RAZONES POR LAS QUE LA ROTULACIÓN A MANO TRADICIONAL EVOLUCIONÓ TAL COMO LO HIZO, Y COMO ESOS PRINCIPIOS PUEDEN APLICARSETE A TL

PRIMERO, HAY UNA TRADICIÓN ENTRE LOS HISTORIETISTAS EN EL USO DE FUENTES SANS SERIF PARA LA ROTULACIÓN DE BOCADILLOS. ESTO PUEDE SER SOLO UNA COSTUMBRE HEREDADA DE LOS MUY EFICACES ROTULISTAS MANUALES...

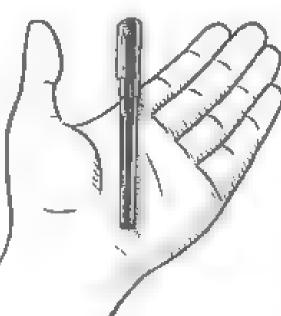


-. PERO TAMBIÉN PODRÍA SER PORQUE LOS TRAZOS MÁS SIMPLES EN LA ROTULACIÓN SE ASEMEJAN MÁS AL TRABAJO DE LÍNEA DE LOS DIBUJOS QUE LA



("SANS" # "SIN" EN PRANCÉS)

RODEAN.



Cuesta más imaginar

letras como ésta

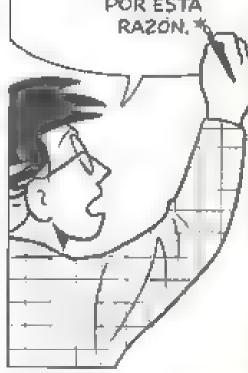
dibujadas por la

misma mano que

dibujó la mano de

debajo, por ejemplo-

MUCHOS HISTOR ETISTAS, INCLUIDO SERVIDOR. SE HAN HECHO FUENTES A PARTIR DE SU PROPIA CALIGRAFÍA POR ESTA



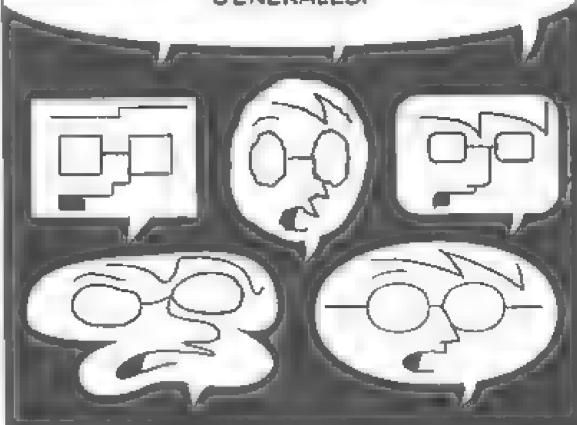
TESTA FUENTE FUE ADAPTADA A PARTIR DE LA MÍA POR JOHN ROSHELL DE COMICRAFT YESTA DISPONIBLE EN WWW.CONVCBOOKFOATS.COM

LAS FUENTES
HECHAS A MANO
TAMBIÉN ASEGURAN
QUE LOS
EFECTOS
OCASIONALES DE LA
ROTULACIÓN MANUAL
NO QUEDEN FUERA DE
LUGAR

ALGUNOS
HISTORIETISTAS
ELIGEN SUS FUENTES
DE DIVERSOS PAQUETES
DE FUENTES ESTILO
CÓMIC DISPONIBLES EN
INTERNET.



EN CUANTO A LOS BOCADILLOS, HAY MUCHOS ESTILOS Y FORMAS PARA ELEGIR. UNA VEZ MÁS. NO HAY UNA FORMA "CORRECTA" DE HACERLO, PERO TENGO UN PAR DE SUGERENCIAS GENERALES:



PRIMERO, DEJA SIEMPRE UN POCO DE ESPACIO EN BLANCO ENTRE TUS PALABRAS Y LOS BORDES DEL BOCADILLO, PARA QUE LOS BOCADI-LLOS Y EL DIBUJO RESPIREN UN POCO.

THOUSE HER HER PROPERTY AND A SECOND CONTRACT OF THE PARTY OF THE PART

PRODUCTURE CONTROL CON

ADEMAS, SI

BOCADILLO OVALADO, ASEGURATE DE QUE
LAS PALABRAS LENEN EL ESPACIO DE FORMA
COMODA E INTENTA APLASTAR EL ÓVALO UN
POCO POR LOS CUATRO LADOS PARA
HACERLO MÁS "CUADRADO".

POR SUPUESTO, ÉSTE
ES UN TEMA BASTANTE AMPLIO, MIRA LA
PÁGINA DE NOTAS
DEL CAPÍTULO PARA
INDICACIONES SOBRE UN
TUTORIAL EN INTERNET
Y OTROS RECURSOS.

LOS ÓVALOS MENOS CUADRADOS COMO ÉSTE
DESPERDICIAN MUCHO ESPACIO POR CADA EXTREMO, ESPECIALMENTE CUANDO SE COMBINAN CON
UNA CAJA DE TEXTO RECTANGULAR COMO ÉSTA



LA FRONTERA ENTRE

LOS MÉTODOS

TRAD CIONALES

Y DIGITALES NO

SIEMPRE ESTÁ

CLARA.

THOY, MUCHOS WEBCOMICS OFRECEN DIBUJOS DE TINTA Y PAPEL, MIENTRAS QUE MUCHOS CÓMICS IMPRESOS SE DIBUJAN DIGITALMENTE!





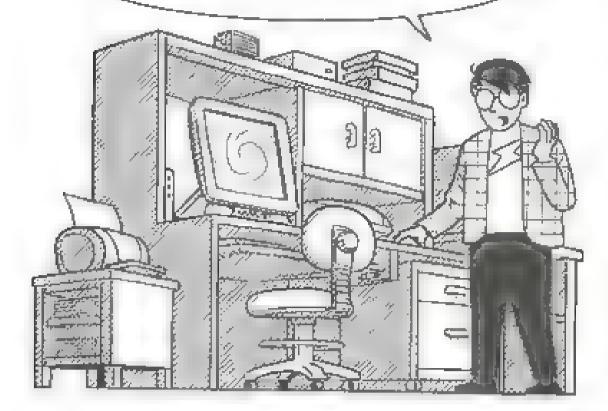


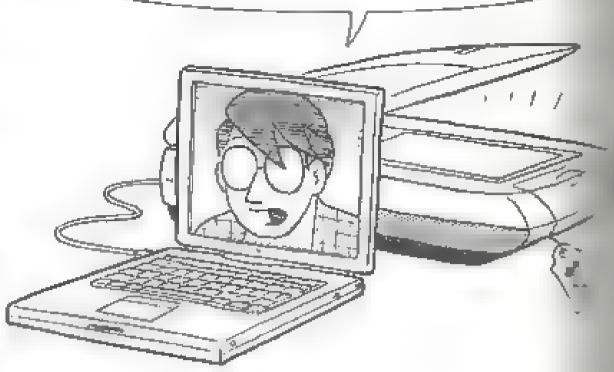
PERO CJANDO VAS A INICIARTE EN EL CÓMIC, TODAVÍA HAY UNA GRAN DIFERENCIA ENTRE DIGITAL Y ANALOGICO:



HACERSE CON UN JUEGO COMPLETO
DE HARDWARE Y SOFTWARE PUEDE COSTAR
MILES, PERO DEPENDIENDO DE LO QUE QUIERAS HACER, PODRÍA VALERTE CON GASTAR
MUCHO MENOS.

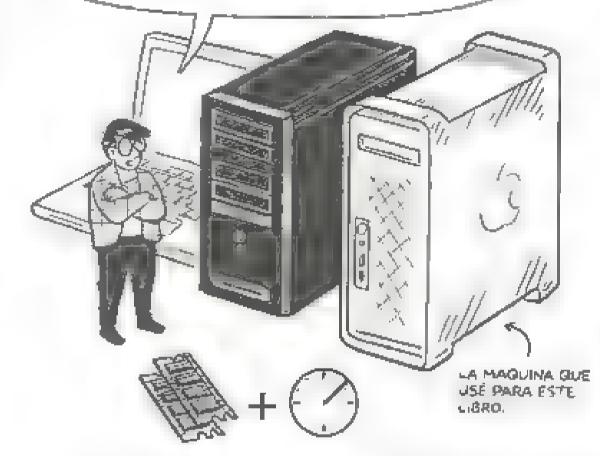
POR EJEMPLO, SI LO ÚNICO QUE NECESITAS ES ESCANEAR Y SUBIR ALGUNAS HISTORIETAS A LA PÁGINA WEB DE UN AMIGO, UN PORTÁTIL USADO DE HACE 8 AÑOS Y UN ESCÁNER BARATO PO-DRÍAN SER TODO LO QUE NECESITAS.





PERO SI
QUIERES CREAR
ARTE DIGITAL
ORIGINAL MÁS
AMBICIOSO, PARA
IMPRIMIR O PARA
LA RED, TAL VEZ
NECESITES GASTAR
UN POCO MÁS.

LOS ORDENADORES QUE VAN BIEN CON LOS PROGRAMAS GRÁFICOS TIEN-DEN A LLEVAR MEMORIA EXTRA INSTALA-DA Y A SER RÁPIDOS.



ILOS QUE PREFERIMOS
MACS, MUY HAB TUALES ENTRE LOS
ARTISTAS GRÁFICOS,
LO SUFRIMOS ESPECIALMENTE, YA QUE
ESTAS MONADAS NO
SON BARATASI

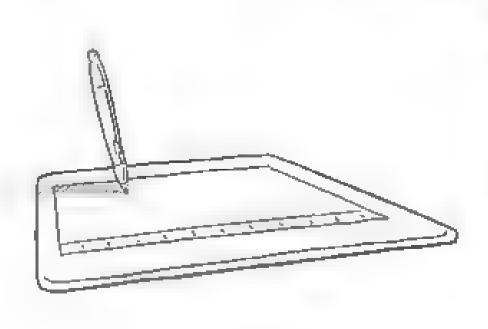


QUERRÁS
UN MONITOR
GRANDE Y
BRILLANTE
SI VAS A ESTAR
MIRÁNDOLO TODO
EL DÍA, O SI VAS
A JUZGAR LOS
COLORES POR
ÉL.

CASI NINGUNO
DIBUJAMOS CON
RATON, SINO QUE EN
SL LUGAR USAMOS
ALGUNA FORMA
DE TABLETA
GRAFICA,

UNA TABLETA/
MONITOR QUE TE PERMITE
DIBUJAR DIRECTAMENTE EN LA
PANTALLA ES LO MEJOR, PERO
TAMBIEN SON ESPECIALMENTE
CARAS, MIRA LAS NOTAS DEL
CAPÍTULO PARA MÁS
INFORMACIÓN.

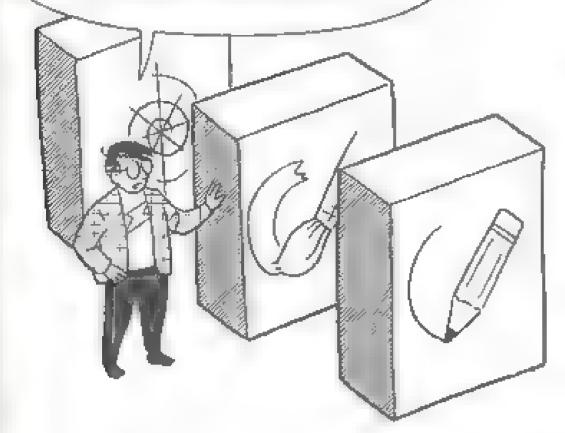


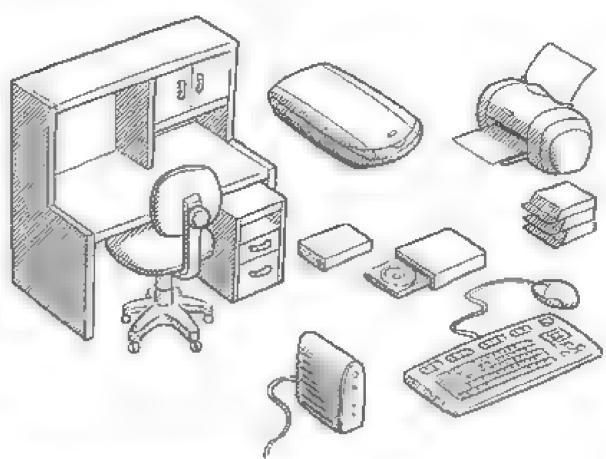




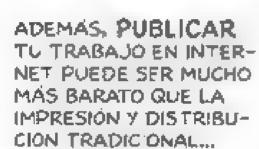
COMPRAR LOS PRINCIPALES
PROGRAMAS DE PINTURA, DIBUJO
Y CREACIÓN DE WEBS PUEDE
SUBIR MUCHO LA SUMA FINAL
DE TU LISTA DE LA COMPRA.

ANADELE UNA MESA Y UNA SILLA DECENTES.
ACCESO A LA RED, DIVERSOS PERIFÉRICOS, UNA IMPRESORA, TINTA, ESCANER Y UN DISCO DURO DE SEGURIDAD O UNA GRABADORA DE DVD, Y YA TE IMAGINAS POR CUÁNTO SALE.





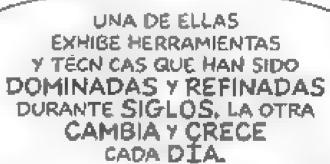
DICHO ESO, PUEDE QUE YA TENGAS EN CASA UN ORDENADOR, Y HAY ALTERNATIVAS DE SOFTWARE DE GAJO COSTE.

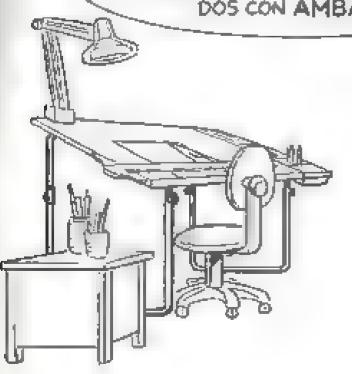






POR AHORA,
SIN EMBARGO, ÉSTAS SON LAS
DOS ALTERNATIVAS ENTRE
LAS QUE ELIGEN LA MAYORÍA DE LOS
HISTORIETISTAS, CON FLERTES DEFENSORES
DE CADA UNA, Y UN NUMERO CRECIENTE
DE DIBUJANTES SINTIÉNDOSE CÓMODOS CON AMBAS.









PARA LOS DIBJJANTES
QUE TRABAJAN EN CÓMICS IMPRESOS,
EL TEMA DE LAS HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS
NORMALMENTE ACABA CUANDO SE ENVÍA EL
ARTE FINAL A UN EDITOR.

EN LA ESCENA DE LAS PEQUEÑAS EDITORIALES Y LOS MINI-CÓMICS, EDITAR ES UNA FAENA UN POCO MÁS PERSONAL, PERO PARA LA MAYORÍA DE LOS HISTORIETISTAS DE TINTA Y PAPEL.





NO ES ASÍ
EN LA RED, DONDE
AUTOPUBLICARSE NO SÓLO
ES PRÁCTICO, ES LO
NORMAL.

CREAR PÁGINAS
WEB SE HA VUELTO MÁS FÁCIL
EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, GRACIAS
A VARIOS PROGRAMAS
CON PLANTILLAS...





"Y HAY
C'ERTO NUMERO
DE GUÍAS ÚT LES PARA PUBLICAR
EN LA RED*...

...PERO EL
DESAFÍO BÁSICO
DE PONER LOS CÓMICS EN LA RED NO
ES REALMENTE
TECNICO.

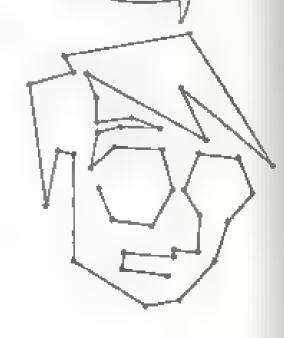
CUENTA TUS
HISTORIAS DE FORMA
CLARA Y EFICAZ,
DISEÑA TUS PÁGINAS
WEB CON LA EXPERIENCIA DE LA LECTURA EN MENTE...

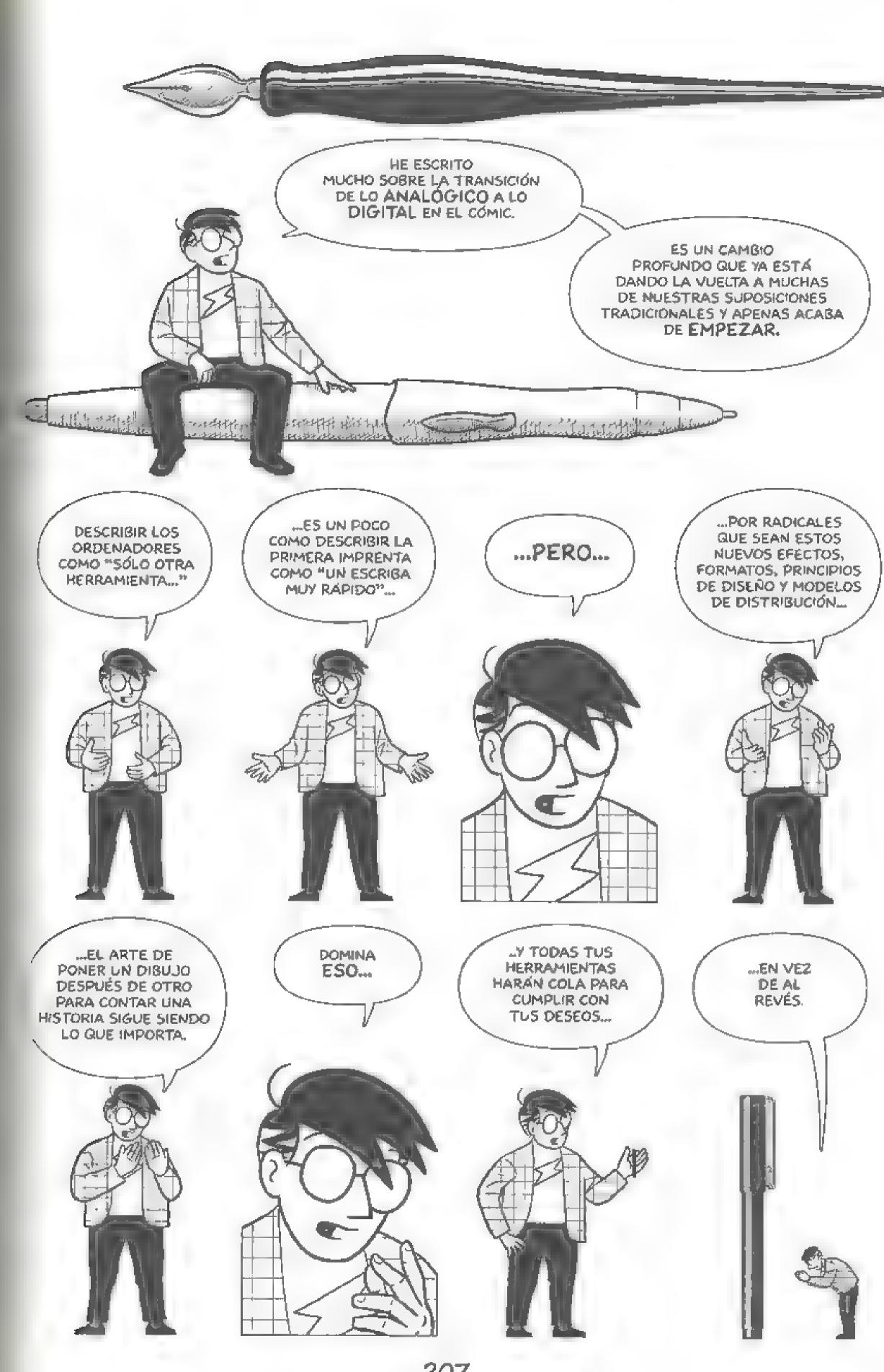
...Y TODO LO DEMÁS SERÁ SÓLO UNIR LOS PUNTOS.

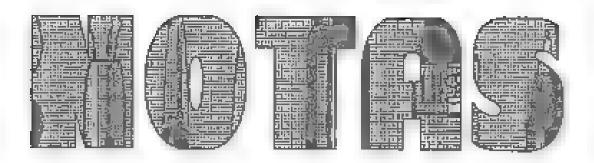












CAPÍTULO 5: HERRAMIENTAS, TÉCNICAS Y TECNOLOGÍA

NOTAS GENERALES

COMO LLEVO ALGÚN TIEMPO D BUJANDO DE FORMA DIGITAL, HIGE UN LLAMAMIENTO A LAS PERSONAS QUE TENGO EN MI AGENDA Y QUE TODAVÍA TIENEN TINTA EN LOS DEDOS PARA VER QUÉ ESTABAN USANDO. AGRADECIMIENTO ESPECIAL A TODOS LOS QUE CONTES-TARON, INCLUIDOS:

JESSICA ABEL BRENT ANDERSON STEVE BISSETTE LEELA CORMAN MARK CRILLEY HOWARD CRUSE TED DEWAN KRIS DRESEN TOC FETCH MARY FLEENER SHAENON GARRITY PIA GUERRA TOM HART DYLAN HORROCKS R. KIKUO JOHNSON MEGAN KELSO KAZU K/BU(SHI

JUNE KIM

DEREK KIRK KIM HOPE JARSON DAVID LASKY JASON LITTLE MATT MADDEN JENN MANLEY LEE CARLA SPEED MONEIL JOSH NEVFELD AL NICKERSON HENRIK REHR PAULO RIVERA STEVE RUDE JUSTINE SHAW PAJL SMITH SPIKE DREW WEING GENE YANG

ES UNA LISTA PECULIAR Y LIGERAMENTE ALEATORIA, PERO ME S'RVIÓ PARA HACERME UNA IDEA DE CUÁLES SON ALGUNAS DE LAS TENDENCIAS. SUS RESPUESTAS FUERON ESPECIALMENTE ÚTILES PARA MONTAR LA PAGINA 194 (RELACIONAR HERRAMIENTAS ESPECÍFICAS CON DIBUJOS) PERO USÉ SU INFORMACION EN TODO EL CAPÍTULO.

PÁGINA 185, VIÑETA SIETE -EL ROTULADOR DE DOS DÓLARES

SI ALGUIEN SIENTE CURIOSIDAD, ERA UN PILOT PRECISE "V7" ROLLING BALL, Y SÍ, LITERALMENTE LO COMPRÉ A LA HORA DE LA COMIDA, HICE MI DIBUJO, Y FUI AL APARTAMENTO DE PAUL SMITH PARA QUE ME HICIERA UN DIBUJO CON EL MISMO ROTULADOR. CREO QUE EN REALIDAD ME COSTÓ 1.97\$, DE MODO QUE CON LAS TASAS DE CALIFORNIA, SE QUEDA EN 2,14\$, EL PAPEL QUE COMPRÉ PARA ESTO CUESTA APROXIMADAMENTE UN PENIQUE LA HOJA DESPUÉS DE TASAS. ASÍ QUE EL COSTE TOTAL FUE 2.15\$. SI EL ROTULADOR HUBIERA LLEGADO PARA LAS VEINTICUATRO PAGINAS, HABRÍA DIBUJADO UN CÓMIC ENTERO POR 2.38\$, MUCHO MENOS DE LO QUE CUESTA INCLUSO LA MÁS BARATA DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES.



PÁGINAS 188-189 - MÁS INFORMACIÓN SOBRE EL PUESTO DE TRABAJO BÁSICO

TABLEROS Y SILLAS:

LOS TABLEROS DE DIBLJO Y LAS SILLAS SON UN POQUITO CAROS, PERO HAY VERSIONES MÁS BARATAS DE TODO. ASEGURATE DE QUE EL TABLERO Y LA SILLA QUE COMPRES CO NCIDAN EN ALTURA, O LO VAS A PASAR MAL. ADEMÁS, PRUEBA QUE S'LLAS SUJETAN TUS RIÑONES PARA EVITAR DOLORES DE ESPALDA (ESTO SIRVE TANTO PARA DIBUJAR COMO PARA EL ORDENADOR). QUE SEPAS QUE LA BANDEJA LATERAL DEBERÍA COSTARTE UNOS 30\$, CONOZCO AL MENOS DOS EMPRESAS QUE OFRECEN BANDEJAS SIMILARES A LA MÍA. VALE LA PENA.

FLEXOS:

EL FLEXO CON BRAZO ARTICULADO QUE APARECE EN LA PÁGINA 189 ERA TAN COMÚN CUANDO EMPECÉ QUE A TODAS LAS LÁMPARAS CON BRAZO ARTICULADO LAS LLAMÁBAMOS "FLEXO". LAS BOMBILLAS INCANDESCENTE Y FLUORESCENTE JUNTAS SE NOTAN. LAS INCANDESCENTES SOLAS NO TE MANTIENEN DESPIERTO CON TANTA FACILIDAD Y LAS FLUORESCENTES SOLAS SON BASTANTE TRISTES, PERO LAS DOS COMBINADAS SE APROXIMAN A LA FRECUENCIA DE LA LUZ DEL SOL, LO CUAL PUEDE ENGAÑAR A TU CUERPO PARA QUE NO SE DÉ CUENTA DE QUE LLEVAS DIBUJANDO 14 HORAS SEGU DAS. LAS LÁMPARAS HALÓGENAS PRODUCEN UN EFECTO SIMILAR CUANDO NO PRENDEN FUEGO A LAS CORTINAS.

PAPEL DE DIBUJO:

ALGUNOS DE LOS QUE RESPONDIERON Y USAN LAMINAS BRISTOL STRATHMORE DIJERON QUE TUVIERON QUE CAMBIAR A LA SERIE 400 DE MAYOR CALIDAD RECIENTEMENTE CUANDO LA ANTERIORMENTE FIABLE SERIE 300 EMPEZÓ A EMPOBRECERSE. USES LÁMINAS BRISTOLO NO, FÍJATE EN QUE LA TINTA NO SE DESPARRAME NI CALE MÁS DE LA CUENTA, QUE SE ABSORBA SIN VOLVERSE BORROSA, QUE TENGA CAPACIDAD PARA SOPORTAR EL BORRADO, QUE SEA SUAVE PARA LAS PLUMAS. LO BASTANTE GRJESA COMO PARA QUE NO SE RASGUE O SE DAÑE CON FACILIDAD Y LO BASTANTE DELGADA COMO PARA PODER CALCARLA CON UNA CAJA DE LJZ (VER MÁS ABAJO).

CONSEJO PARA LA REGLA T:

UNA REGLA T PUEDE ESTORBARTE CUANDO NO LA ESTAS JSANDO. TE SUG ERO QUE PEGUES UN PAR DE CUADRADITOS DE CELO A UNOS IO CENTÍMETROS DEL BORDE TRASERO DEL TABLERO (UNO CERCA DEL LADO IZQUIERDO Y OTRO DEL DERECHO). LUEGO, CUANDO QUIERAS TENER LA REGLA T AL ALCANCE PERO SIN QUE ESTORBE, NO TIENES MÁS QUE DEJAR QUE SE DESLICE SOBRE LOS CUADRADITOS HASTA QUE EL PUNTO DE REPOSO.

HÁBITOS DE TRABAJO:

ITÓMATE DESCANSOS! ISI HACES MUCHO TRABAJO DETALLADO (ROTULAR A MANO O CON TECLADO
ESPECIALMENTE) PUEDES PROVOCAR JNA TENSIÓN
A TU MANO QUE, SI NO SE TRATA, PODRÍA DEJARTE
LÍTERALMENTE INÚTIL DE POR VIDA! TAN PRONTO
COMO EMPIECES A SENTIR MOLESTIAS EN LAS MANOS,
EMPIEZA A TOMARTE UNOS MINUTOS DE REPOSO CADA
20 MINUTOS O ASÍ, Y BUSCA UNA ABRAZADERA PARA
LA MANO O ALGUN OTRO TRATAMIENTO. RECUERDA,
TUS MANOS SON LA HERRAMIENTA Nº 2 (DESPUÉS DE
TU CEREBRO), CUÍDALAS BIEN.

OTRAS HERRAMIENTAS A TENER EN CUENTA:

- UNA MESA DE LUZ, UNA CAJA DE METAL PLANA CON LUCES DENTRO Y UNA SUPERFICIE DE PLÁS-TICO TRASLUCIDA. CONVIERTE EL PAPEL GRUESO DE DIBUJO COMO LAS LÁMINAS BRISTOL EN PAPEL DE CALCO MEDIANTE LA RETROILUMINACIÓN.
- UN LIMPIADOR ULTRASÓNICO. UN TUBITO VIBRA-TORIO QUE PUEDE LIMPIAR LAS PIEZAS DEL RA-PIDOGRAFO TRADICIONAL (PÁGINA 173, VIÑETA 2), POR SI QUIERES PONERTE RADICAL PROBABLEMEN-TE SEAN UNA ESPECIE EN PELIGRO, JUNTO CON LOS RAPIDOGRAFOS MISMOS, PERO YO ENCONTRÉ UNO EN LA RED POR 110\$, DE MODO QUE EN EL MOMEN-TO DE ESCRIBIR ESTAS LÍNEAS TODAVÍA EXISTEN.
- UNA CUTTING MAT. UNA GRAN PLANCHA DE GOMA GUE PUEDES CORTAR REPETIDAS VECES MIENTRAS CORTAS LÁMINAS BRISTOL Y OTROS PAPELES SIN DAÑARLA (SE "AUTOREGENERA", COMO DICE UNA PAGINA WEB). DEBERÍAS PODER ENCONTRAR UNA POR DEBAJO DE 20\$, PERO PARECE QUE VARÍAN MUCHO DE PRECIO, ES MUY ÚTIL SI PLANEAS USAR UN X-ACTO O UN CUTTER A MENUDO.
- UNA RUEDA DE PROPORCIONES. UNA REGLA DES-LIZANTE CIRCULAR CON UNA SERIE DE NÚMEROS EN LOS BORDES DE DOS DISCOS DE PLÁSTICO CONCENTRICOS GUE INDICAN LOS TAMAÑOS CO-RRESPONDIENTES PARA REDUCCIONES Y AMPLIA-CIONES. ÚTIL PARA PONER ENCIMA DE VASOS O TAZAS QUE CONTENGAN BEBIDAS CARBÓNICAS PARA IMPEDIR QUE PIERDAN EL GAS.

PÁGINA 190, VIÑETAS UNO-TRES -REDUCCIÓN PARA IMPRENTA

TEN EN CUENTA QUE TUS LÍNEAS SE IRÁN HACIENDO MÁS FINAS CUANDO SE REDUZCAN PARA LA IMPRENTA. SI SON DEMASIADO FINAS. PODRÍAN EMPEZAR A QUE-BRARSE. ASÍ QUE PLANIFÍCALO DE ANTEMANO.



PÁGINA 190, VIÑETA CUATRO -PREFERENCIAS POR LOS LÁPICES

MIS CORRESPONSALES MOSTRARON MUCHA PASIÓN POR TERRAMIENTAS CONCRETAS, Y CONSTERNACIÓN CUANDO NA O MÁS HERRAMIENTAS CAMBIABAN O ERAN DESCA-TALOGADAS.

MÉ COSTÓ AÑOS ENCONTRAR EL LÁPIZ PERFECTO", ESCRIBE PIA GUERRA, CLIANDO EL VENUS VELVET HB ELLOW DE PIA SE ACABÓ, NO CONSIGUIÓ ENCONTRAR UN REPUESTO EN NINGÚN SITIO, "EN INTERNET ME "NTERÉ DE QUE HABÍA PERSONAS QUE COLECCIONA-BAN LÁPICES (I) Y QUE ESTABAN FAMILIARIZADAS CON LOS VELVET Y LO BUENOS QUE ERAN, Y ME DESEARON DUERTE PARA ENCONTRAR UN EQUIVALENTE PORQUE LA EMPRESA HABÍA DEJADO DE FABRICARLOS", FINAL-ENTE, DESPUÉS DE PROBAR CASI TODOS LOS LÁPICES DE DIBUJO DEL MUNDO, PIA SE QUEDO CON LOS LÁPICES ESCOLARES MIRADO F 2.5 Y HA HECHO ACOPIO DE ELLOS. "SI ENCUENTRAS ALGO QUE FUNCIONE, COMPRA MONTONES", SUGIERE, UNA OPINION QUE REPETIDA EN OTRAS RESPUESTAS.

CONSEGUIR EL LAPIZ PERFECTO ES ESPECIALMENTE IMPOR-TANTE PARA QUIENES HACEN SU TRABAJO DE LÍNEA FINAL CON EL MISMO, COMO HACEN AHORA CUATRO DE MIS CO-PRESPONSALES, GRACIAS A LOS AVANCES TECNOLÓGICOS. YO USO CUALQUIER PORTAMINAS DE 0.7 MM QUE SE AGARRE BIEN, PERO SÓLO HAGO BOCETOS DE PÁGINA CON ÉL ANTES DE PASAR A LO DIGITAL PARA TODO LO DEMÁS. SOY LEAL A MI BORRADOR PEARL ROSA, SIN EMBARGO, OTROS BORRADORES ROSAS ME RESULTAN DUROS Y GRASIENTOS.

LOS LÁPICES NO REPRODUCIBLES PROVOCARON ALGUNAS DISCUSIONES ACALORADAS. HAY LÁPICES DE
COLORES SUAVES QUE NO TIENEN QUE SER BORRADOS DESPUÉS DE ENTINTAR PORQUE SUS TONOS NO
APARECEN EN LA FOTOGRAFÍA DE PRE-IMPRESIÓN, EN
LAS FOTOCOPIAS O INCLUSO AL ESCANEAR (AL MENOS
EN TEORÍA). YO LOS LLAMO "LÁPICES AZULES" PORQUE
SOY DE OTRO SIGLO, PERO EN REALIDAD HOY EN DÍA
LOS HAY DE VARIOS COLORES. EL MÁS POPULAR PARECE
QUE ES EL SANFORD COL-ERASE, Y ME HAN DICHO QUE
GUANDO FUERON DESCATALOGADOS TEMPORALMENTE HACE POCO FUE COMO EL EMBARGO DE PETRÓLEO
ARABE DE 1973.

ALGUNOS, COMO JASON, HOPE Y JUSTINE, HACEN UNA CANTIDAD IMPORTANTE DE TRABAJO DETALLADO CON LÁPICES NO REPRODUCIBLES. OTROS LOS USAN SÓLO PARA BOCETOS PREPARATORIOS ANTES DE DIBUJAR CON LÁPICES DE GRAFITO. TAMBIÉN LOS HAY QUE NO QUIEREN NI TOCARLOS.

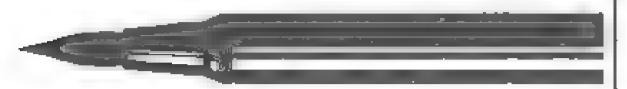


PÁGINA 191-192 - PINCELES CON GRANDEZA

DESPUÉS DE TANTOS ANOS, EL REY DE LOS PINCELES SIGUE SIENDO LA VENERABLE MARTA DE WINDSORNEWTON SERIE 7. QUE UTILIZA SÓLO PELOS DE MARTA "KOLINSKY". HECHOS EXCLUSIVAMENTE DEL PELAJE DE INVIERNO DE LA COLA DE LA MARTA MACHO... Y NO. NO ME LO ESTOY INVENTANDO. LOS TAMAÑOS Nº 1 Y 2 SON LOS MÁS COMUNES ENTRE LOS DIBUJANTES CON QUIENES HABLÉ, AUNQUE ME HAN HABLADO DE D'BUJANTES QUE USAN DESDE UN Nº O (MUY FINO) HASTA UN Nº 5 (GRANDE, PERO TODAVÍA CAPAZ DE TRAZAR LÍNEAS FINAS, DE HECHO, PAUL SMITH, QUE USA UN Nº 5. INFORMA DE QUE SU LÍNEA FINA HA MEJORADO CON EL PINCEL MÁS GRANDE). LOS PRECIOS VARÍAN, PERO CADA SALTO DE NUMERO DE TAMAÑO AÑADE APROXIMADAMENTE JOS.

NO TODOS LOS PINCELES DE MARTA WINDSOR-NEWTON SON JOYAS. PAUL DICE QUE UN EXPERTO EN PINCELES LE DIJO: "WINDSOR-NEWTON HACE LOS MEJORES PINCELES DEL MUNDO... DE VEZ EN CUANDO". PARA ENCONTRAR UNO BUENO, PAUL SUGIERE SACUDIR UN PINCEL DE MARTA HUMEDO CON LA MUÑECA EN LA TIENDA MISMA (DESPUÉS DE UNOS CLATRO MINUTOS EN EL AGUA, EMPAPADO HASTA QUE PIERDA LA FORMA) PARA VER SI RECUPERA SU FORMA NATURAL DE PUNTA. SI ES ASÍ, ÉSA ES LA FORMA QUE TIENDE A TOMAR Y PUEDES SACAR TU TARJETA DE CRÉDITO. SI SE PARTE, ES UN MALDITO IMPOSTOR MALIGNO Y DEBERÍAS VOLVER A DEJARLO EN LA ESTANTERÍA.

OTROS PINCELES MENCIONADOS POR MIS CORRESPON-SALES INCLUYEN EL BARATO VELLOW LOEW-CORNELL Nº 2 (ANTAÑO USADO, AUNQUE NO NECESARIAMENTE RECOMENDADO, POR DREW WEING), EL PINCEL DE MARTA DE PUNTA NARANJA RAPHAEL Nº 4 SERIE 8404 PREFERIDO POR JESSICA ABEL, Y EL CETRO DORADO DE WINDSOR-NEWTON, UNA MEZCLA MITAD MARTA. MITAD SINTÉTICO, GJE ES EL ARMA ELEGIDA POR CARLA SPEED MONEIL. CUALGUIER PINCEL NATURAL REQUIERE MUCHOS CUIDADOS, LAVA BIEN LA TINTA CUANDO NO LO USES. ES
SÓLO CUESTIÓN DE TIEMPO QUE UN PINCEL PIERDA LA
FORMA, PERO LIMPIÁNDOLO FRECUENTEMENTE, PUEDES
ALARGAR SU VIDA DE FORMA CONSIDERABLE, WILL
EISNER SUGIRIÓ EN 1982 QUE ENROLLASE UN PEDAZO DE
CINTA DE PAPEL UNOS MILÍMETROS SOBRE EL PUNTO
DONDE EL METAL SE ENCUENTRA CON EL PELO PARA
AYUDAR AL PINCEL A MANTENER LA FORMA, Y FUE MUY
ÚTIL. DE HECHO, CUANDO TRABAJABA EN EL DEPARTAMENTO DE PRODUCCION DE DC AGUEL MISMO AÑO,
BRIAN BOLLAND VINO A HACER ALGUNAS CORRECCIONES, TOMÓ PRESTADO MI PINCEL DE MARTA EISNERIZADO Y MENCIONÓ QUE DABA MUY BUENA LÍNEA.

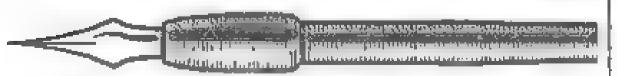


PÁGINA 192, VIÑETAS UNO-CUATRO -ALTERNATIVAS AL PINCEL

VO FUI UNO DE LOS PRIMEROS EN ADOPTAR LOS PINCE-LES SINTÉTICOS EN 1982. DE HECHO, MI VIEJA SERIE ZOT! ESTABA LLENA DE PINCELES DE FIELTRO, PERO SIMPATI-ZO CON LOS QUE NO CONFÍAN EN ELLOS. Y NO PONDRÍA MIS TEBEOS DE AQUELLA ÉPOCA COMO UN EJEMPLO DE BUEN ENTINTADO.

LOS FIELES ROTULADORES-PINCEL DE BOLSILLO PEN-TEL DE CRAIG THOMPSON (VER ARRIBA) VIENEN CON CARTUCHOS DE PIGMENTO RECARGABLES, IGUAL QUE LOS ROTULADORES-PINCEL KURETAKE Y AITOH, PERO MUCHOS PINCELES SINTÉTICOS SON BASICAMENTE ROTULADORES CON PUNTAS DE FIELTRO EN FORMA DE PINCEL, PROBABLEMENTE LOS MÁS POPULARES. ESPECIALMENTE ENTRE LOS FANS DEL MANGA, SON LOS ROTULADORES COPIC, UN ROTULADOR DE SECADO RÁPIDO CON UNA PUNTA DE CINCEL EN UN EXTREMO Y UN PINCEL DE FIELTRO FLEXIBLE EN EL OTRO. VIENEN EN MUCHOS COLORES, PERO NO PARECEN TAN COMUNES EN LA COMUNIDAD PROFESIONAL., AUN. LOS QUE RESPON-DIERON A LA ENCUESTA Y DIJERON USAR PINCELES DE FIELTRO MENCIONARON EL ROTULADOR-PINCEL PIGMA DE SAKURA Y EL ROTULADOR-PINCEL ZEBRA 303.

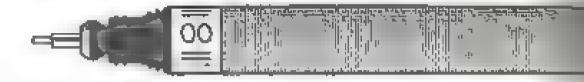
MUCHOS USUARIOS DEL PINCEL DE MARTA ODIAN LOS PINCELES DE FIELTRO. LOS USUARIOS DE LOS PINCELES DE FIELTRO NO SALTAN EXACTAMENTE EN SU DEFENSA, PERO ALGUNOS PARECEN SATISFECHOS. ENTRE TODOS LOS DIBUJANTES CON QUIENES HABLÉ, SPIKE FUE LA UNICA QUE DIJO QUE AHORA USA UN PINCEL DE MARTA, PERO QUE CREE QUE LOS PINCELES DE FIELTRO SON GENIALES. "LOS USÉ COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE DURANTE MÁS DE DOS AÑOS ANTES DE PASAR A LOS PINCELES DE VERDAD". ESCRIBE. "NUNCA HABRÍA TENIDO LA CONFIANZA NI LA PACIENCIA DE ENFRENTARME A UN PINCEL NORMAL DESPUÉS DE USAR SIMPLES ROTULADORES PARA ENTINTAR, ASÍ QUE NO TENGO NINGÚN PROBLEMA CON ELLOS".



PÁGINA 192, VIÑETAS CINCO-SIETE — PLUMTLLAS

CIERTO NÚMERO DE CORRESPONSALES TODAVÍA USAN PLUMILLAS, PERO MUCHOS SE QUEJAN LA CALIDAD DE LOS PRODUCTOS DISPONIBLES EN EE UU. LAS ANTA-ÑO RESPETADAS PLUMILLAS DE HUNT Y SPEEDBALL (AHORA LA MISMA EMPRESA) HAN IDO PERDIENDO

CALIDAD Y VAR EDAD A LO LARGO DE LOS AÑOS. AUN-QUE LAS PLUMAS DE CUERVO HUNT Nº 102 Y 108 Y LAS PLUMILLAS Nº B-6 Y Nº 22 SIGUEN SIENDO USADAS, Y ALGUNOS TODAVÍA CONFÍAN EN ELLAS (INCLUIDO DREW WEING, PERO ÉL PODRÍA SACAR UNA BUENA LÍNEA DE UNA CHOCOLATINA), LOS HISTORIETISTAS NEOYORQUI-NOS INFORMAN DE LA CRECIENTE POPULARIDAD DE LAS PLUMAS & JAPONESAS (DE MARCAS COMO ZEBRA. TACHIKAWA Y NIKKO). LAS PLUMAS G SON BÁSICAMEN-TE LO MISMO QUE LAS PLUMILLAS TRADICIONALES PERC MAS FUERTES Y MEJOR HECHAS, DAVID LASKY DIJO QUE ESTÁ USANDO EL ROTRING, UNA PLUMILLA CON SUI PROPIO BARRILITO DE TINTA, PARECIDO AL PINCEL DE BOLSILLO PENTEL Y SUS PRIMOS, DAVIDA SIN EMBARGO. DESCRIBE EL ROTRING COMO DE "ALTO MANTENIMIEN-TO", Y LO COMPARÓ A "TENER UNA VESPA".



PÁGINAS 192-193 — RAPIDÓGRAFOS Y ROTULADORES CALIBRADOS

LOS RAPIDOGRAFOS TRADICIONALES COMO EL KOH-INOOR RAPIDOGRAPH QUE TIENEN QUE SER DESMONTADOS PARA RELLENARLOS Y LIMPIARLOS SON UNA
ESPECIE MORIBUNDA. PERO ALGUNOS HISTORIETISTAS
TODAVÍA CONFÍAN EN ELLOS. HOWARD CRUSE HACE
EL 90% DE SU ENTINTADO CON RAPIDÓGRAFOS. Y KRIS
DRESEN LOS USA PARA TODO. ROTRING Y STAEDTLER
OFRECEN NUEVAS VERSIONES DEL DISEÑO TRADICIONAL.
CON CARTUCHOS. QUE SON MÁS FÁCILES DE MANTENER.
AUNQUE SEAN MÁS CAROS A LA LARGA.



A MUCHOS DIBUJANTES LOS PIGMA MICRONS, ALVIN PENSTIX Y OTRAS HERRAMIENTAS DE PUNTA DE FIELTRO CON GROSOR FIJO LES RESULTAN UNA ALTERNATIVA ADECUADA Y MENOS MOLESTA QUE LOS RAPIDÓGRAFOS. SUS FABRICANTES AFIRMAN QUE TIENEN UNA TINTA DE "CALIDAD DE ARCHIVO" Y LOS HACEN EN LOS MISMOS TAMAÑOS DE PRECISIÓN QUE LOS RAPIDÓGRAFOS DE LA VIEJA ESCUELA. SI LA TINTA ES BUENA Y LA LÍNEA ES SUAVE Y CONSISTENTE, YO DIGO QUE ADELANTE, PERO TEN EN CUENTA QUE GASTARÁS DOCENAS DE ELLOS DURANTE LA VIDA DE UN SOLO RAPIDÓGRAFO, ASÍ QUE TAL VEZ DEBAS TENER EN CUENTA EL COSTE A LARGO PLAZO.

ALGUNOS HISTORIETISTAS, COMO JASON LITTLE, DICE QUE LES GUSTA LA LÍNEA "MUERTA" QUE TODAS LAS HERRAMIENTAS CALIBRADAS PRODU-CEN. OTROS USUARIOS PARECEN UN POCO MAS INQUIE-TOS. DEREK KIRK KIM USÓ LOS MULTILINER CALIBRADOS DE COPIC LOS ÚLTIMOS ANOS, PERO SE HA PLANTEADO VOLVER A LA PLUMA DE CUERVO. LA AUTORA DE WEB-COMICS SHAENON GARRITY CONSIDERA SU PROPIO USO DE LOS MICRONS COMO UNA "CUTREZ".

SIN EMBARGO, NOTÉ QUE EMANABA CIERTO ORGULLO EN EL USO DE HERRAM ENTAS BARATAS DE LA ESCENA INDEPENDIENTE EN EL SECTOR MÁS INTERNETERO. "SE USAN PINCELES, SHARPIES, PIGMAS E INCLUSO BOLÍGRAFOS", ESCRIBE GENE YANG. "[JESSE HAMM] VINO A HABLAR CONMIGO Y DEREK DURANTE UNA CONVENCIÓN DE SAN DIEGO HACE AÑOS Y DIJO: "¡MIGNOLA LO HACE TODO CON UN PIGMA Y UN SHARPIE!" CREO QUE JESSE NO HA COGIDO UN PINCEL DESDE ENTONCES".

PÁGINA 193, VIÑETAS CUATRO Y CINCO - TINTAS Y PINTURA BLANCA

TRES CORRESPONSALES CRITICARON EL SUPUESTO AGUADO DE LA ANTAÑO CANÓNICA TINTA NEGRA MAGICA HIGGINS (STEVE BISSETTE LA LLAMÓ "BAZOFIA GRIS"), PERO OTROS DOS INFORMARON QUE SEGUÍAN USÁNDOLA. R. KIKUO JOHNSON USA SUPERNEGRA SPEEDBALL PARA SU RICO Y FASCINANTE TRABAJO DE PINCEL. MIENTRAS, LA TINTA MARCA DELETER JAPONESA Y LA PINTURA DE CORRECCIÓN BLANCA ESTÁN EXTENDIÊNDOSE RÁPIDAMENTE POR NUEVA YORK.

PÁGINA 195 - UNA ALTERNATIVA PARA ROTULACIÓN

HOWARD CRUSE TIENE UN SISTEMA MUY HÁBIL PARA LOS QUE QUIEREN LOS BENEFICIOS DE LAS LÍNEAS DE GUÍA COMO LAS QUE HACE UNA GUÍA AMES, SIN TENER QUE D'BUJARLAS UNA Y OTRA VEZ. HIZO UN JUEGO DE LÍNEAS DE GUÍA EN ADOBE ILLUSTRATOR, LO IMPRIM Ó EN HOJAS EN BLANCO Y SIMPLEMENTE LO PONE JUNTO CON SU PAPEL DE DIBUJO SOBRE UNA CAJA DE LUZ.

PÁGINA 197 — DIBUJAR ESTE LIBRO DE FORMA DIGITAL

PARA QUE QUEDE CLARO, LAS CAPAS DE LAS QUE ESTOY HABLANDO SON VIRTUALES. ÎNO LAS IMPRIMO Y AMONTONO ASÍ! SE HACE TODO EN EL PHOTOSHOP. PONDRÉ UN PASO A PASO MÁS DETALLADO EN INTER-NET (VER DIRECCIÓN WEB DEBAJO).

PÁGINA 199, VIÑETA SIETE - ¡PINCELES Y PINRELES!

EL PHOTOSHOP TE PERMITE FLJAR VARIOS PARÁMETROS CUANDO CONVIERTES UNA FORMA EN UN PINCEL, PERO EL PROGRAMA NO TE LO PONE FÁCIL. COLGARÉ UN PEQUENO TUTORIAL EN LA PÁGINA WEB.

PAGINA 203 - ROTULAR EN ILLUSTRATOR

MIRA EL CAPÍTULO CINCO Y MEDIO (DERECHA) PARA VER MÁS SOBRE MÉTODOS DE ROTULACIÓN DIGITAL, INCLUYENDO UN TRUCO GUAY CON CAPAS QUE PERMITE INTERMINABLES REPOSICIONAMIENTOS DE RABOS DE BOCADILLOS Y BORDES DE VIÑETAS EN UN INSTANTE.

PÁGINA 204, VIÑETA OCHO - EL MONITOR TABLETA

EN EL MOMENTO EN QUE ESCRIBO ESTO, LA ÚNICA FORMA DE QUE LOS ARTISTAS GRAFICOS DIBUJEN DIRECTAMENTE EN LA PANTALLA ES CONSEGUIR UN TABLET PC O UN MONITOR CINTIQ DE WACOM, Y PARA LOS USUARIOS DE MAC COMO YO, EL CINTIQ ES NUESTRA UNICA POSIBILIDAD.

EL CINTIQ ME GUSTA MUCHO, PROBABLEMENTE NO PODRÍA HABER HECHO ESTE LIBRO NI LA MITAD DE RÁPIDO O DE BIEN SIN ÉL. PERO EL ÚNICO MODELO APROPIADO PARA GRÁFICOS QUE VENDE EL FABRICANTE A LA HORA DE ESCRIBIR ESTAS LÍNEAS CUESTA MÁS QUE UN ORDENADOR NUEVO (12.499\$! AUNQUE PUEDE QUE PARA CUANDO LEAS ESTO LAS COSAS HAYAN ME-JORADO).

ES UNA INVERSIÓN BRUTAL, PERO SI TIENES PROBLEMAS GRAVES EN LA MANO COMO TUVE YO EN 2003-2004, O SI TE PAGAN LO SUFICIENTE POR TUS DIBUJOS COMO PARA PODER CONSIDERAR LAS GANANCIAS EN PRODUCTIVIDAD COMO BENEFICIOS, ENTONCES HACERTÉ CON UNA TABLETA/MONITOR ES UNA BUENA IDEA.

PÁGINAS 204-205 — NIVELES DE LA INDUSTRIA

LA MAYORÍA DE LOS PROFESIONALES DEL CÓMIC QUE CONOZCO QUE HACEN CÓMICS DE FORMA DIGITAL LO HACEN EN UN ORDENADOR MACINTOSH CON LOS PROGRAMAS GRAFICOS DE ADOBE. ADOBE PHOTOSHOP ES EL PROGRAMA QUE CASI TODOS TENEMOS, SEGUIDO DEL ILLUSTRATOR, UN PRECISO PROGRAMA DE DIBUJO DE ADOBE "ORIENTADO A LOS OBJETOS", Y EL DREAMWEAVER PARA CREACIÓN DE WEBS. (DREAMWEAVER COMPETÍA CON EL MENOS POPULAR GOLIVE DE ADOBE, PERO ADOBE COMPRÓ LA EMPRESA EN 2005).

COMPRAR LOS TRES PROGRAMAS EN UNA TIENDA TE SUPONDRÁ UNOS 1.000\$, PERO DEPENDIENDO DE LO QUE QUIERAS CONSEGUIR, PUEDE QUE HAYA ALTERNATIVAS MÁS BARATAS O INCLUSO GRATUITAS. MIRA EN MI PÁGINA WEB PARA MAS DETALLES.

PÁGINA 206 - GUÍAS PARA PUBLICACIÓN EN RED

VER TAMBIÉN LA DIRECCIÓN DE MÁS AGAJO PARA AL-GUNOS CONSEJOS SOBRE PUBLICAR EN RED. (¡ME ESTOY QUEDANDO 51N ESPACIOD

ICAPÍTULO CINCO Y MEDIO!

EN LA REVOLUCIÓN DEL CÓMIC DESCUBRÍ LO DIFÍCIL QUE ES DESCRIBIR TÉCNICAS NATIVAS DE LA RED EN UN LIBRO EN BLANCO Y NEGRO, DE MODO QUE HE COLGA-DO LA MAYORÍA DE MIS NOTAS DIGITALES EN LA RED. TAMBIÉN VOY A INTENTAR PROPORCIONAR INFORMACIÓN ACTUAL ZADA SOBRE EQUIPO Y SOFTWARE, YA QUE ESE TEMA SIEMPRE ESTÁ CAMBIANDO.

VISITA. ASTIBERRICOM/HACERCOMICS

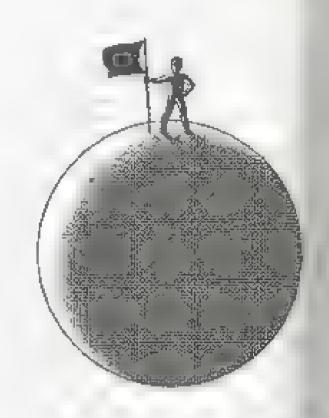
Y BUSCA ESTE BOTÓN:



Capítulo Seis

Tu Lugar en el Cómic

Tres Ensayos sobre el Estilo



SI HUBIERA TENIDO EL
SENTIDO COMUN DE ESCRIBIR UN LIBRO
DE CÓMO SE HACE NORMAL, ÉSTE SERÍA
EL CAPÍTULO DONDE EXPLICO CÓMO "ELEGIR
EL ESTILO QUE TE CONVIENE".

PERO EL ESTILO

NO ES ALGO QUE PUEDAS ELEGIR
A CONVENIENCIA COMO SI FUERA UN
PAÑUELO O UN PAR DE CALCETINES.
SUS RAÍCES SON MÁS PROFUNDAS.

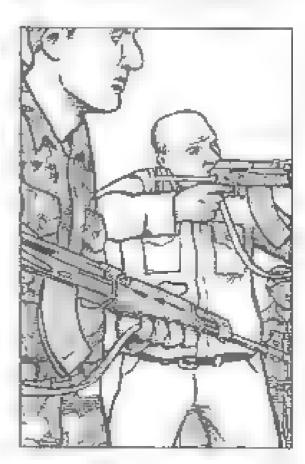


EL "ESTILO" NORMALMENTE DESCRIBE DETALLES SUPERFICIALES COMO LA CALIDAD DE LA LÍNEA, UNA FORMA DE DIBUJAR LAS CARAS O EL USO PROPIO DEL DIALOGO.

PERO ESE TIPO DE MANIERISMOS SÓLO SON LA CONSECUENCIA DE LOS INTENTOS DEL ARTISTA DE PRESENTAR EL MUNDO TAL COMO LO VE...









LY DE CAPTURAR LOS ASPECTOS DEL CÓMIC QUE HAN PODIDO CAUTIVARLE COMO LECTOR. TRAS ESE ESFUERZO SE ENCUENTRA SU VISIÓN FUNDAMENTAL DE LA VIDA Y EL ARTE...









... UNA DECLARACIÓN DE SUS PASIONES Y PRIORIDADES...

...UN ECO DE LOS TIEMPOS Y LUGARES
DE LOS QUE PROCEDE...





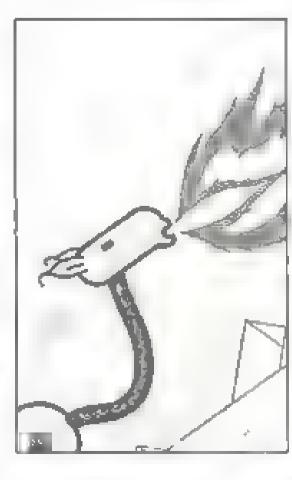




LES LLEVE EL ARTE QUE HAN ELEGIDO

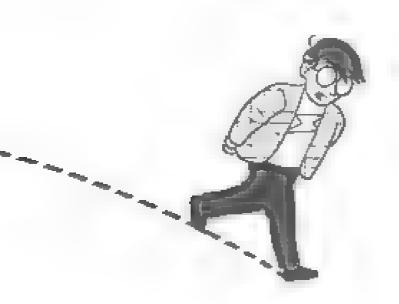
EN RESUMEN: DESCUBRIR TU PROPIO "ESTILO" ES UN PROCESO PROFUNDAMENTE PERSONAL QUE PUEDE LLEVAR ANOS...







MY NO SE PUEDE ENSENAR EN UN LIBRO. PERO,
AUNQUE EL CAMINO
PARA ENCONTRAR TU LUGAR
EN LOS CÓMICS TENDRÁS
QUE RECORRERLO SOLO...

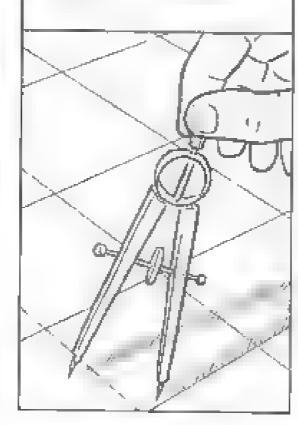




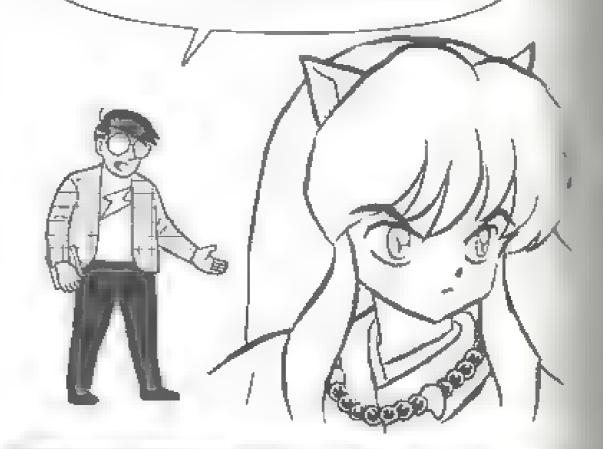
...Y TE BENEFI-C AS DE LA EX-PERIENCIA DE LOS QUE HAN IDO ANTES...



... Y DE LA
CAPACIDAD PARA
DIBUJAR TU PROPIO
MAPA CUANDO ESE
PAISAJE CAMBIE.



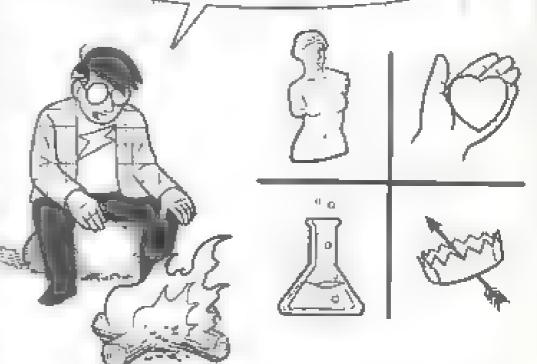
PARA EMPEZAR, PUES, AQUÍ HAY TRES INSTANTANEAS DE ESE MUNDO DE ESTILOS DEL CÓMIC, EMPEZANDO POR MI PROPIA VISIÓN PERSO-NAL DEL FENÓMENO DEL MANGA...



...SEGUIDA POR ALGUNAS
IDEAS SOBRE LA EVOLUCIÓN Y USOS
DE LOS ESTILOS DE MASAS QUE
LLAMAMOS "GÉNEROS"...



...Y UNA FORMA INUSUAL,
PERO ESPERO QUE ÚTIL, DE VER
LA CULTURA DEL COMIC
Y LOS IDEALES QUE PUEDEN
TANTO SEPARARNOS
COMO UNIRNOS.







ENTENDER EL MANGA





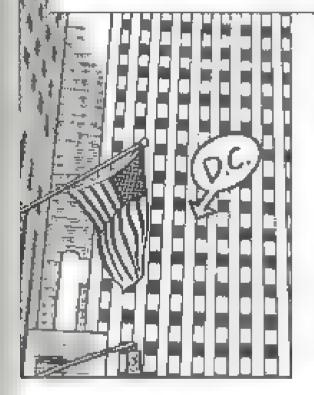
EN 1982, RECIÉN SALIDO DE LA UNIVERSIDAD Y VIVIENDO EN MANHATTAN, ME OBSESIONÉ CON LEER COMIC JAPONÉS, O "MANGA".

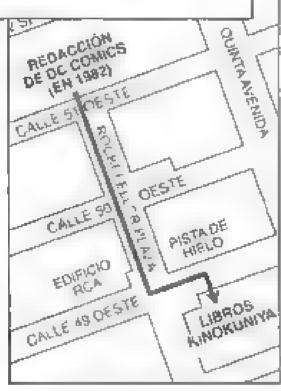


ILO CURIOSO ES QUE CASI NADA DE LO QUE LEÍA HABÍA SIDO TRADUCIDO Y NO SABÍA NI UNA PALABRA DE JAPONÉS!



TRABAJABA EN DC COMICS, EN ROCKEFELLER CENTER, APENAS A UNAS MANZANAS DE L BROS KINOKUNIYA, UNA DE LAS LIBRERÍAS JAPONESAS MÁS GRANDES DE ESTADOS UNIDOS.







EN AQUELLA PÁGINAS, ENCONTRE TÉCNICAS DE NARRATIVA VISUAL QUE RARAS VECES HABIA VISTO EN EL COMIC AMERICANO Y QUE ESTABA IMPACIENTE POR UTILIZAR EN MIS PROPIOS CÓMICS TAN PRONTO COMO TUVIERA LA OPORTUNIDAD*



HE VISTO LIBROS SOBRE LA HISTORIA, EL NEGOCIO Y LA CULTURA DEL MANGA Y MUCHOS LIBROS SOBRE CÓMO DIBUJAR AL ESTILO MANGA...

DE CERCA.

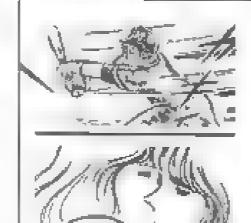




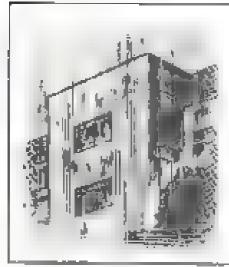
AL MENOS OCHO DE LAS TÉCNICAS NARRATIVAS DEL MANGA QUE ENCONTRÉ EN LAS ESTANTERÍAS DE KINO ESTABAN CASI COMPLETAMENTE AUSENTES EN EL CÓMIC DE SUPERHÉROES MAINSTREAM EN AQUEL MOMENTO, INCLUIDAS:



PERSONAJES ICÓNICOS.
LAS CARAS Y FIGURAS
SENCILLAS Y EMOTIVAS QUE
LLEVABAN AL TIPO DE
IDENTIFICACIÓN DEL LECTOR
DE LA QUE HABLÉ EN
ENTENDER EL CÓMIC,
PAGINAS 29-45.



MADUREZ DE GÉNE-ROS. UN ENTENDIMIENTO DE LOS DESAFÍOS SINGULA-RES NARRATIVOS DE LITE-RALMENTE CENTENARES DE GÉNEROS D STINTOS. INCLUI-DOS DEPORTES, ROMANCE, CIENCIA-FICCIÓN, FANTASÍA, NEGOCIOS, HORROR, COMED A SEXUAL, ETC...



UNA FUERTE SENSACIÓN
DE LUGAR. DETALLES DEL
ENTORNO QUE PROVOCABAN
RECUERDOS Y, CUANDO SE
CONTRASTABAN CON PERSONAJES ICÓNICOS, LLEVABAN
AL "EFECTO MÁSCARA" COMENTADO EN ENTENDER EL
COMIC (PÁGINAS 42-45).

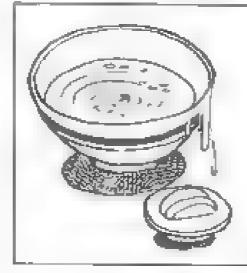


UNA AMPLIA VARIEDAD
DE DISENOS DE
PERSONAJES, CON TIPOS
DE CUERPO Y CARA
ENORMEMENTE DISTINTOS
Y EL USO FRECUENTE DE
ARQUETIPOS RECURRENTES.

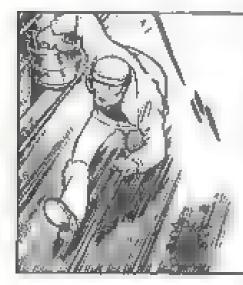




USO FRECUENTE DE VIÑE-TAS SIN PALABRAS. COMBINADAS CON TRANSICIONES ASPECTO A ASPECTO ENTRE VIÑETAS QUE PROVOCABAN A LOS LECTORES A ENSAMBLAR LAS ESCENAS A PARTIR DE INFORMACIÓN VISUAL FRAGMENTARIA.



PEQUEÑOS DETALLES
DEL MUNDO REAL.
APRECIO POR LA BELLEZA
DE LO MUNDANO, Y SU VALOR
PARA CONECTAR CON LAS
EXPERIENC AS COTIDIANAS
DE LOS LECTORES, INCLUSO
EN HISTORIAS FANTÁSTICAS
O MELODRAMÁTICAS.



MOVIMIENTO SUBJETI-VO, USANDO FONDOS CON RAYAS PARA HACER QUE LOS LECTORES SIENTAN QUE SE ESTÁN MOVIENDO CON UN PERSONAJE, EN LUGAR DE VER EL MOVIMIENTO DESDE UN LADO.



DIVERSOS EFECTOS
EXPRESIVOS EMOCIONALES, TALES COMO
FONDOS EXPRES ONISTAS,
MONTAJES Y CAR CATJRAS SUBJETIVAS, TODOS
DIRIGIDOS A DAR A LOS
LECTORES UNA VENTANA A
LOS SENTIMIENTOS DE LOS
PERSONAJES.

CADA UNA

DE ELLAS CONTRIBUÍA

A LA EXPERIENCIA DEL MANGA

DE MODO DISTINTO, PERO A

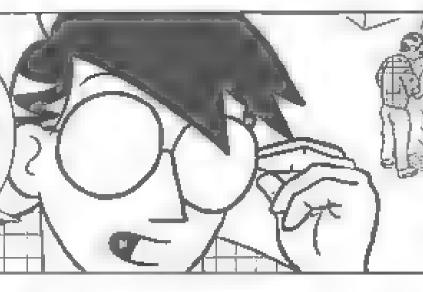
MEDIDA QUE ESTUDIABA MIS PROPIAS

REACCIONES COMO LECTOR Y

OBSERVABA EL PAPEL DEL MANGA

EN LA SOCIEDAD

JAPONESA...



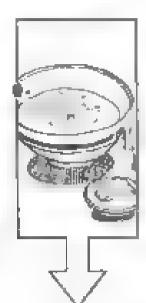
...OBSERVÉ
UN TEMA COMÚN
QUE EMERGÍA, COMO
SI TODAS ESTAS TÉCNICAS
ESTUVIERAN SIENDO
DESPLEGADAS CON UN
SOLO OBJETIVO...











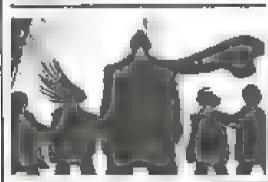




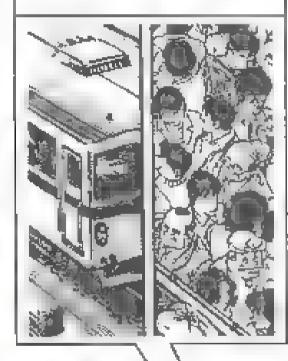


YA FUERA MEDIANTE CARAS ICÓNICAS Y ARQUETIPOS VISUALES VARIADOS QUE TENÍAN QUE SER RELLENADOS POR EL LECTOR PARA DOTARLOS DE VIDA...

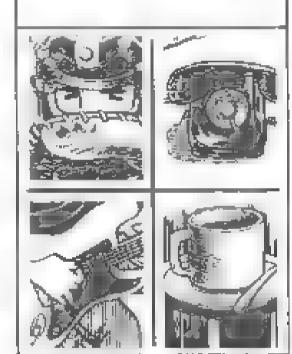




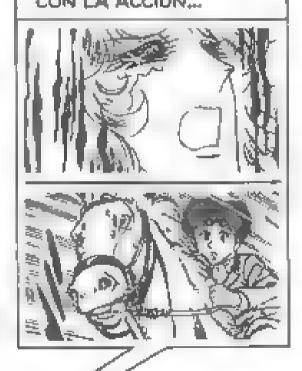
...O POR ENCLENTROS
APACIBLES
Y ERRANTES
CON AMBIENTES
CAPACES DE SITUAR
A LOS LECTORES
EN UNA ESCENA...



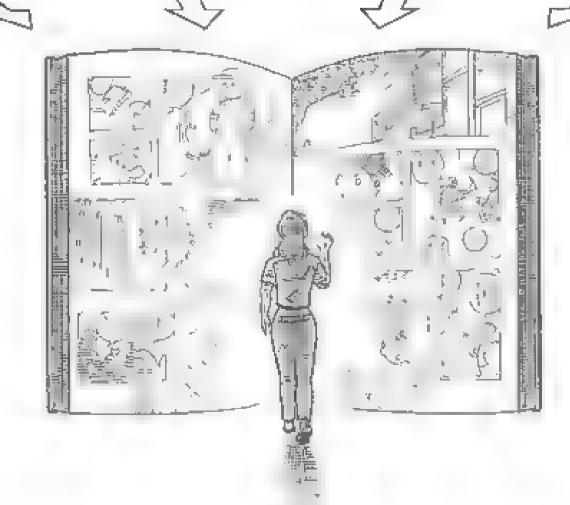
...O LA CONEXIÓN
DIRECTA DE LAS
EXPERIENCIAS
E INTERESES
DE LA VIDA REAL
DEL LECTOR
PROMEDIO...



...O LOS RECURSOS
GRÁFICOS DIRIGIDOS
A CONMOVER A LOS
CECTORES
EMOCIONALMENTE,
ADEMÁS DE HACER
QUE SE MUEVAN
LITERALMENTE
CON LA ACCIÓN...



TÉCNICAS AMPLIFICABAN
LA SENSACIÓN DE LA
PARTICIPACIÓN DEL
LECTOR EN EL MANGA,
UNA SENSACIÓN DE
FORMAR PARTE DE LA
HISTORIA, EN LUGAR
DE ESTAR SIMPLEMENTE
OBSERVANDO
LA HISTORIA
DESDE LEJOS.

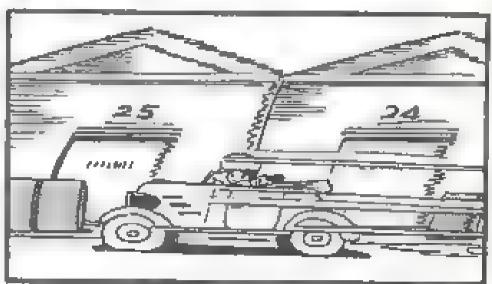


Y POR MUCHO QUE SE
HABLARA DE FORMATOS,
MARKETING Y
"DIFERENCIAS CULTURALES"
EN 1982, ME CONVENCÍ DE
QUE ERA ESTA CUALIDAD
DEL MANGA LA QUE HABÍA
ALIMENTADO SU INMENSO
EXITO EN CASA... Y,
POTENCIALMENTE, EN
NORTEAMÉRICA.



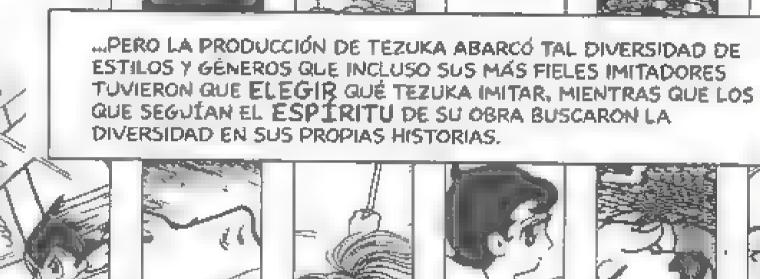


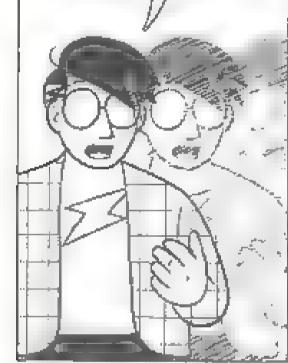
MUCHAS DE LAS TÉCNICAS DE PARTICIPACIÓN DEL LECTOR DEL MANGA SE REMONTAN AL "DIOS DEL MANGA" DE JAPON, OSAMU TEZUKA, QUE INSPIRO A LOS DIBUJANTES DE MANGA DESDE FINALES DE LOS 40.



MOVIMIENTO SUBJETIVO DEL PRIMER ÉXITO DE TEZUKA. LA NUEVA ISLA DEL TESORO, EN 1947











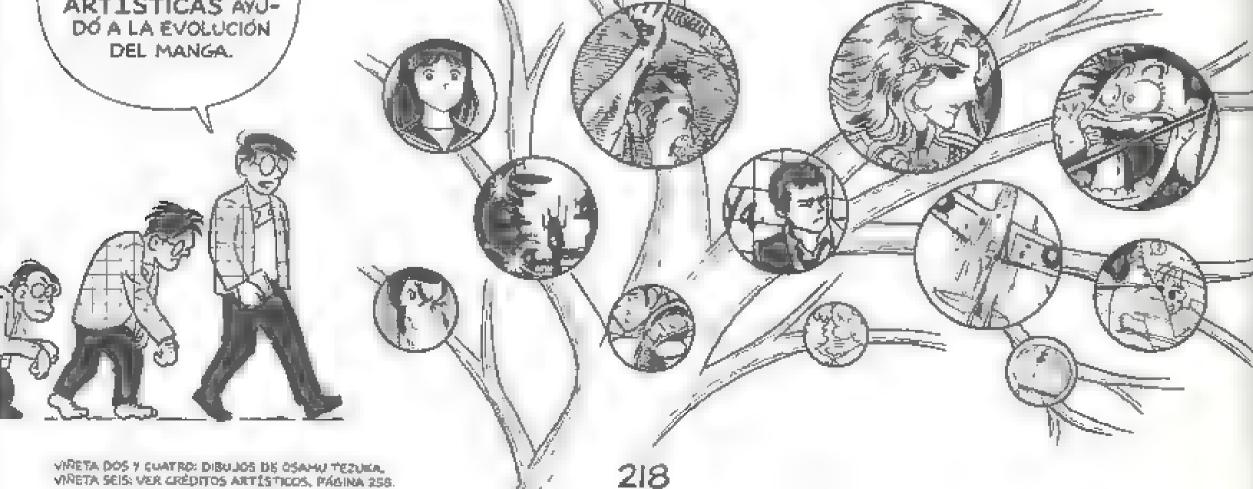






IGUAL QUE EN LA NATURALEZA, · UNA AMPLIA DIVERSI-DAD DE ESPECIES ARTÍSTICAS AYU-DÓ A LA EVOLUCIÓN DEL MANGA.

EN 1982, CON UNA FUERTE Y CONTINUADA PARTICIPACION DE LOS LECTORES. CADA GÉNERO HABÍA ADOPTADO UNA FORMA ÚNICA QUE LUCHABA POR MANTENER EL NIVEL DE INMERSIÓN SENTIDO POR SUS LECTORES. Y LAS TÉCNICAS DE IMPLICACIÓN DEL PUBLICO SERVÍAN PERFECTAMENTE.



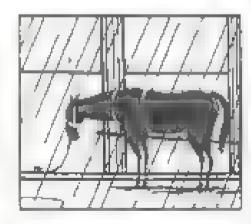


PERO AL
CONTRARIO
QUE EN 1982,
LAS DIFERENCIAS
ENTRE EL CÓMIC
NORTEAMERICANO
Y EL MANGA NO SON
TAN PRONUNCIADAS
COMO LO FUERON.

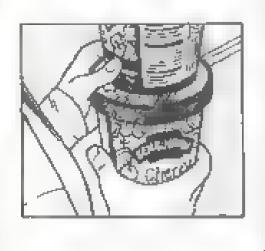


EL CRECIMIENTO
DE LOS MERCADOS
ALTERNATIVO
Y DE LA NOVELA
GRÁFICA HA SIDO
BENEFICIOSO PARA
MUCHAS DE LAS
MISMAS CUALIDADES LISTADAS EN LA
PÁGINA 216.









ALGUNOS
DIBUJANTES
DE LOS GÉNEROS
DEL CÓMIC
MAINSTREAM
HAN ABRAZADO
LOS ESTILOS
DEL MANGA.

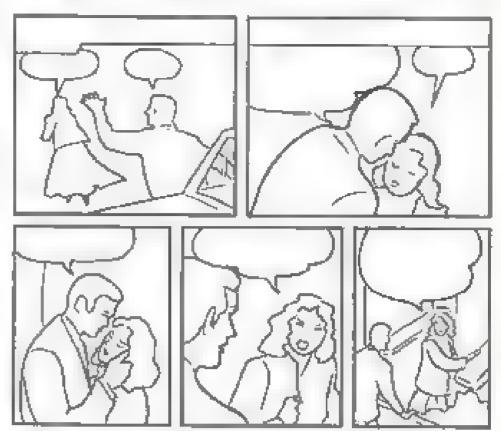


DE WEBCOMICS QUE HAN CRECIDO
CON EL ANIME Y EL MANGA HAN INCORPORADO
SU SENS B'LIDAD A SU PROPIA OBRA.



LA NARRATIVA DE LOS TÍTLLOS
SHOJO* JAPONESES ES ESPECIALMENTE
ABSORBENTE, Y DISTINTA DEL CÓMIC
MAINSTREAM OCCIDENTAL.

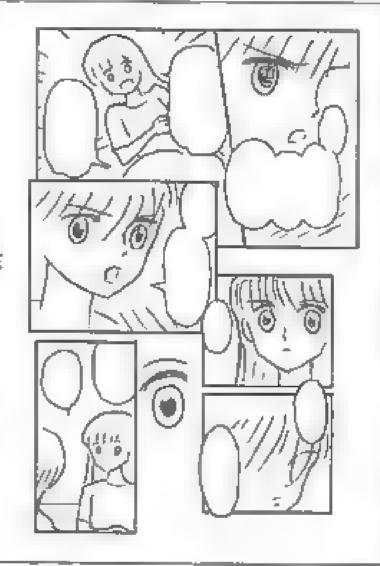
EN LA TRADICIÓN NORTEAMERICANA, LAS POSICIO-NES FÍSICAS DE LOS PERSONAJES EN RELACIÓN LOS UNOS CON LOS OTROS TIENDEN A SER MOSTRA-DAS CON MUCHO CUIDADO, COMO SI FUERAN PIEZAS DE UN TABLERO DE AJEDREZ, INCLUSO EN GÉNEROS SIN ACCIÓN COMO EL ROMANCE.



PERO LOS
COMBATES DEL
CORAZÓN SON
EMOCIONALES,
NO FÍSICOS;
SE PRODUCEN
INTERNAMENTE...



...ASÍ QUE CUANDO LAS **EMOCIONES** SE ELEVAN EN EL SHOJO MANGA, COMO OCURRE A MENUDO, LA "ACCIÓN" PLEDE SER POCO MAS QUE UN MONTAJE DE CARAS EXPRESIVAS Y FLOTANTES. CAYENDO EN CASCADA POR LA PAGINA.



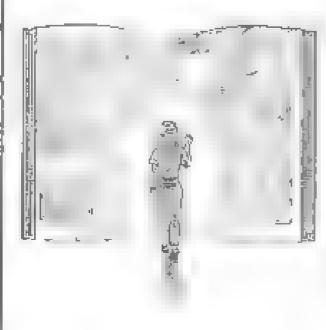
SEA MEDIANTE EL USO DE EFECTOS EXPRESIONISTAS PARA SUGERIR EMOCIÓN...



...O POR LA
TRANSFORMACIÓN
EXAGERADA DE
CUERPOS
ENTEROS...



...LA TÉCNICA DEL SHOJO
INVITA A LOS LECTORES
A PARTICIPAR EN LAS
VIDAS EMOCIONALES DE
LOS PERSONAJES, NO SÓLO
A OBSERVARLOS.

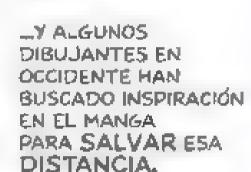


MIENTRAS,
EN LOS TÍTULOS SHONEN
(LOS DIRIGIDOS A CHICOS), LAS EMOCIONES
PUEDEN DESATARSE IGUALMENTE, COMO
LAS CARAS DE SUS PROTAGONISTAS
NOS RECUERDAN CONSTANTEMENTE...





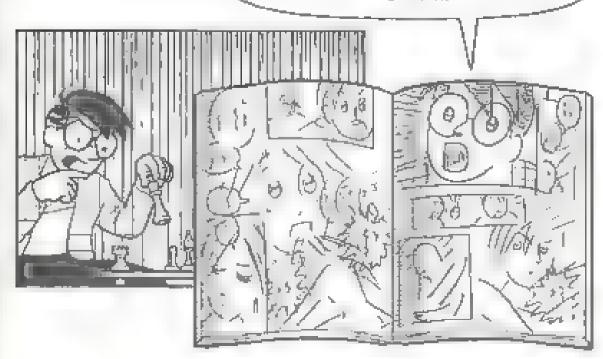






POR SUPUESTO, A VECES UN ESTILO ES SÓLO
UN ESTILO, COMO CUANDO LAS LÍNEAS
DE MOVIMIENTO SUBJETIVAS SE UTILIZAN
PARA HACER QUE UN MOMENTO PAREZCA
"DINÁMICO"...

...O CUANDO SE USAN MONTAJES EXCES VOS SÓLO PARA EMBELLECER UNA DOBLE PÁGINA...



...PERO METER AL
LECTOR DENTRO
DE LA HISTORIA SIGUE
S ENDO EL EFECTO
PRINCIPAL DE MUCHAS
DE LAS TÉCNICAS
QUE EL MANGA HA
ALBERGADO A LO
LARGO DE LOS AÑOS...



ESE EFECTO
ES UN BUEN
PRIMER PASO
PARA EXPLOTAR
ESE PODER.



SI ERES UN FAN DEL MANGA QUE QU'ERE DIBUJAR CÓMIC, ENTONCES PUEDES EMPEZAR POR APRENDER A DIBUJAR EN ESE ESTILO, Y HAY CENTENARES DE LIBROS PUBLICADOS QUE SE OFRECEN A ENSEÑARTE A HACERLO.



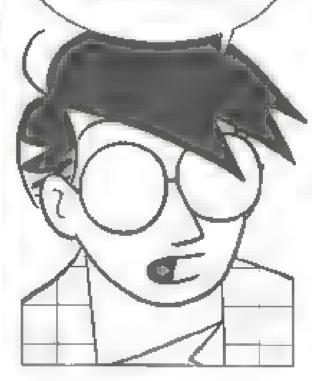
EL PRIMER PASO NATURAL ES IMITAR A TUS DIBUJANTES FAVORITOS, Y NO VOY A INTENTAR CONVENCER A NADIE PARA QUE NO LO HAGA.



PERO A LA LARGA, ESPERO QUE TE PLANTEES BUSCAR DEBAJO DE LOS ESTILOS SUPERFICIALES LAS IDEAS Y EFECTOS FUNDAMENTALES QUE ESOS ESTILOS HAN LLEGADO A TRANSMITIR...



Y EN EL CASO
DEL MANGA, ESO
SIGNIFICA ENCONTRAR
NUEVAS FORMAS DE
CONECTAR PERSONALMENTE CON LOS
LECTORES...



...NO SÓLO HACERSE ECO DE LA FORMA EN QUE OTROS DIBUJAN-TES DE OTROS PAÍSES CONECTAN CON LOS SUYOS.



ESA TRANS CIÓN YA ESTÁ EMPEZANDO MIENTRAS ESCRIBO ESTO



EN NORTEAMÉRICA, LOS FANS DEL MANGA Y EL ANIME DE MEDIADOS DE LOS 90 SE HAN UNIDO A LAS FILAS DE LOS DIBUJANTES JÓ-VENES Y PROMETEDORES DE ESTA DÉCADA.



PERO A PESAR
DE SUS INFLUENCIAS,
NO SE HAN LIM TADO
A CONTAR HISTORIAS
DE COLEGIALAS
JAPONESAS Y
SAMURAIS,



EN SU LUGAR, ESTOS NUEVOS DIBUJANTES DE CÓMIC INFLUIDOS POR LOS JAPONESES SE INCLINAN HACIA SUS PROPIAS VIDAS PARA BUSCAR INSPIRACIÓN, Y AL HACERLO, SE ACERCAN A LAS VIDAS DE SUS LECTORES.

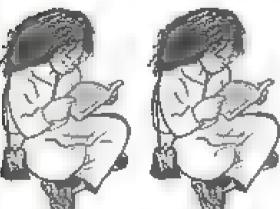


A MEDIADOS DE LOS 90, EL MANGA (Y SU HERMANO MAYOR EL ANIME) TENÍAN MUCHOS FANS LEALES EN NORTEAMÉRICA, Y ENTRE ELLOS ESTABAN LOS DIBUJANTES QUE AHORA EMPIEZAN A TRANSFORMAR SIGNIFICATIVAMENTE LOS CÓMICS EN LA RED Y, CADA VEZ MÁS, EN PAPEL IMPRESO.

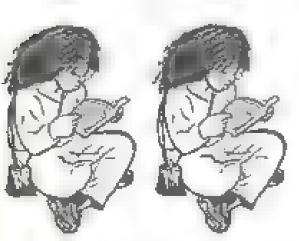


PERO ESA GENERACIÓN
DE JÓVENES LECTORES
DE MANGA ERA PEQUEÑA EN COMPARACION
CON LA QUE TENEMOS
AHORA, Y CUANDO ÉSTA
HAYA ALCANZADO LA
MADUREZ, CONTARÁN
HISTORIAS QUE
INSPIRARAN A UNA
NUEVA GENERACIÓN









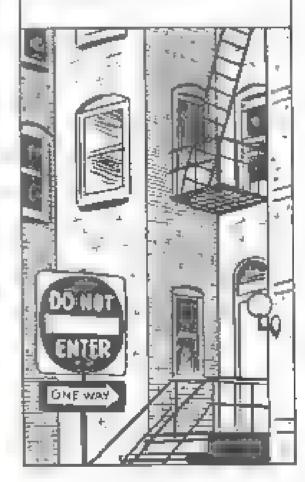
Y LO HARÁN USANDO A PERSONAS QUE CONOCEN Y COMPRENDEN...



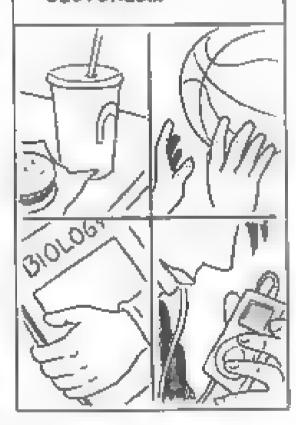
...Y EMOCIONES Y SENSACIONES QUE HAN CONOCIDO DE PRIMERA MANO.



...LUGARES A LOS QUE PUEDEN DAR VIDA REAL...



...E INTERESES Y
DETALLES
COTIDIANOS QUE
PUEDEN HACER
REALES PARA LOS
LECTORES...



V MIENTRAS

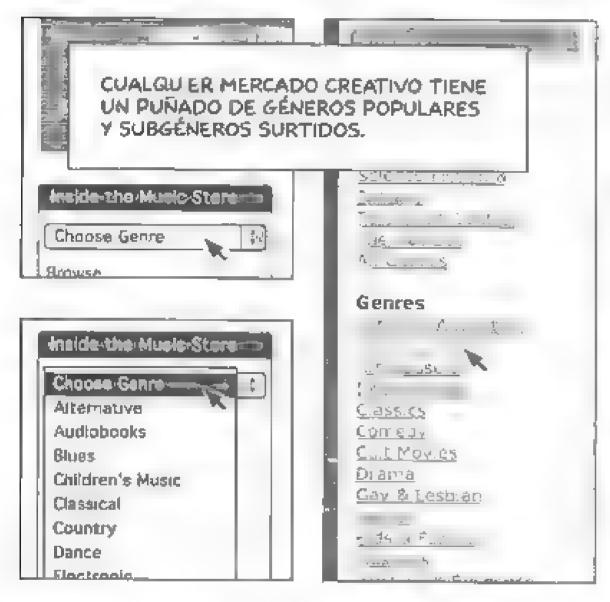
LOS ESTILOS Y LAS HISTORIAS

A AMBOS LADOS DEL OCÉANO PACÍFICO
SIGUEN EVOLUCIONANDO, EL MANGA
PODRÁ VERSE COMO LO QUE
SIEMPRE HA SIDO:









ALGUNOS, COMO LOS GÉNEROS MÁS AMPLIOS DE LA COMEDIA Y LA TRAGEDIA, LLEVAN CON NOSOTROS MILES DE AÑOS...



_MIENTRAS QUE
OTROS SUBGÉNEROS
MUCHO MÁS ESPECÍFICOS VIENEN Y
VAN EN UN INSTANTE.



LOS GÉNEROS SE LEVANTAN SOBRE LAS EXPECTATIVAS DEL PÚBLICO. CUANDO EL GÉNERO ES AMPLIO, LA LISTA DE EXPECTA-TIVAS ES CORTA.



CUANDO EL GÉNERO ES MÁS ESPECÍFICO, LA LISTA DE EXPECTATIVAS PUEDE SER MÁS LARGA.

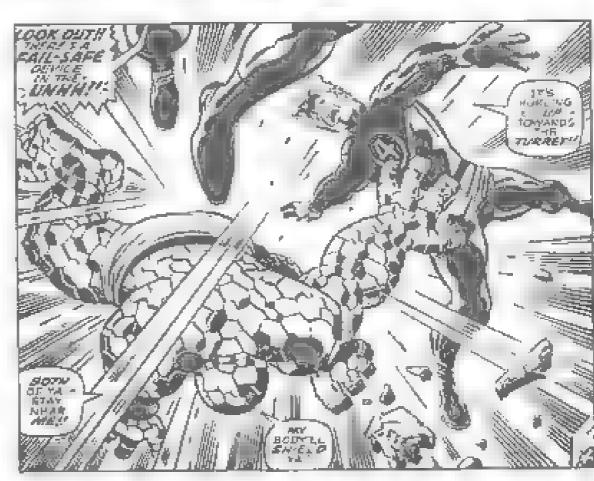


LOS GÉNEROS
TIENEN CICLOS
VITALES. CUANDO
ENVEJECEN,
TALES LISTAS
PUEDEN HACERSE
TAN LARGAS QUE EL
GÉNERO EMPIEZA A
COMBARSE BAJO
EL PESO DE LAS
EXCESIVAS
EXPECTATIVAS
DE LA FÓRMULA.

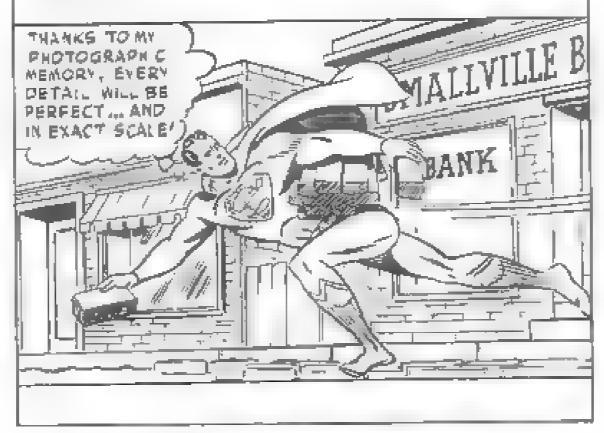
EN ESE PUNTO, SU PÚBLICO PO-DRÍA EMPEZAR A MENGUAR... GENERACIÓN DE
AUTORES PUEDE
TIRAR ESA LISTA
Y DAR NUEVA VIDA
AL GÉNERO REDESCUBRIENDO SU ATRACTIVO BÁSICO.



CUANDO EL DIBUJANTE JACK KIRBY AYUDO A DEFINIR EL GÉNERO DE SUPERHEROES MODERNO EN LOS SESENTA*, EL CÓMIC DE SUPERHÉROES YA LLEVABA ACTIVO MÁS DE 20 AÑOS.



EL GÉNERO DE SUPERHEROES TENÍA SUS REGLAS.
APRENDIDAS A LO LARGO DE AÑOS DE PRUEBA Y
ERROR: COMPOSICIONES CLARAS Y DIAGRAMÁTICAS.
FIGURAS COMPLETAS EN ACCIÓN, TRAZO FLUIDO Y
SUAVE...



PERO KIRBY
QUEBRANTÓ
TODAS ESAS REGLAS.
Y AL HACERLO SALVÓ
AL GÉNERO DE SÍ
M SMO (AL MENOS,
DURANTE UN
TIEMPO).



SI DECIDES HACER CÓMICS DENTRO DE UN GÉNERO ESPECÍFICO, PLEDES PERFECCIONAR UNA FÓRMULA CREADA POR OTROS O CREAR LA TUYA PROPIA.

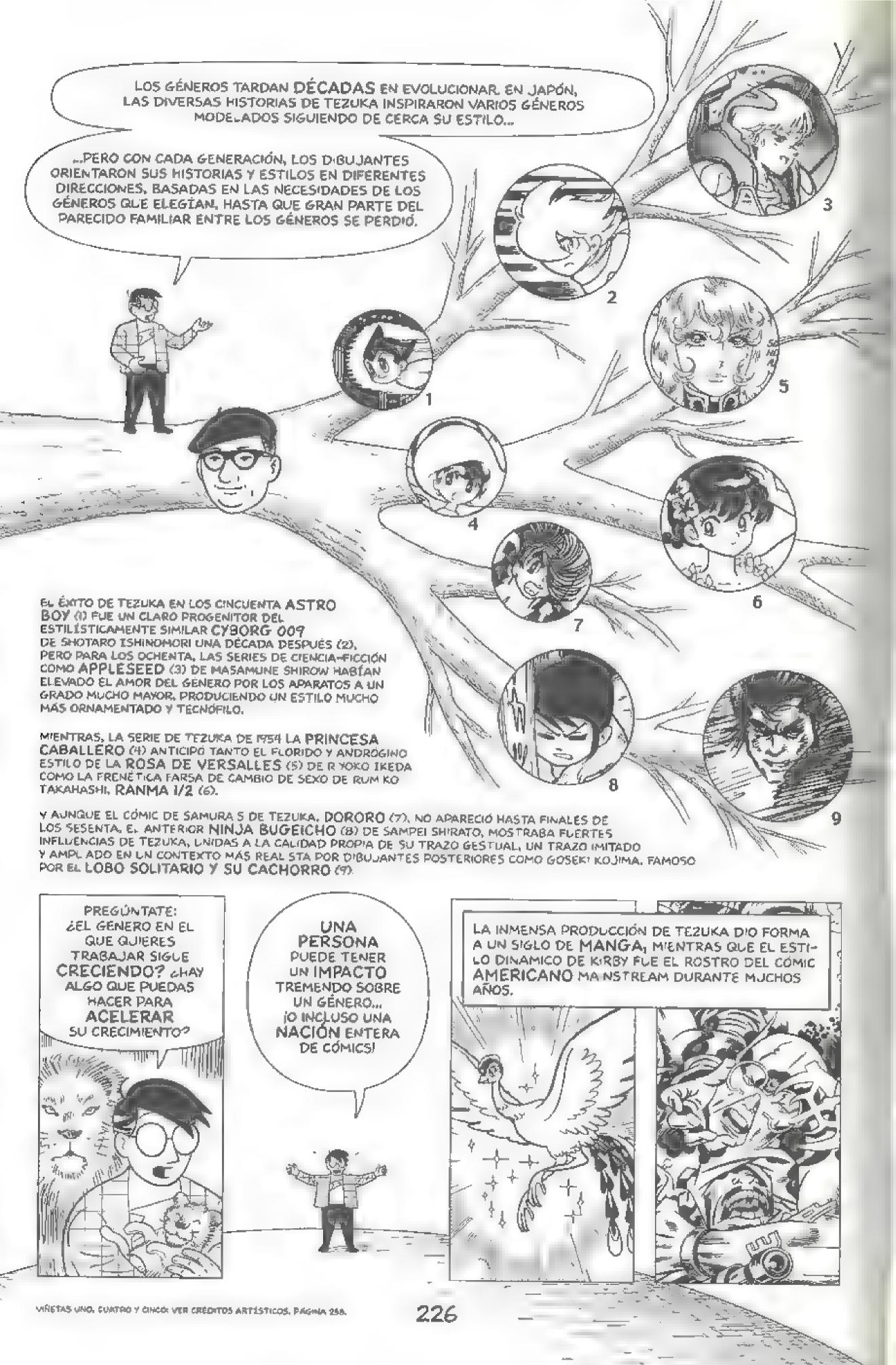


Y ESO SIGNIFICA OBSERVAR UNA AMPLIA VARIEDAD DE GÉNEROS PARA COMPRENDER EN QUÉ ES ÚNICO EL TJYO...



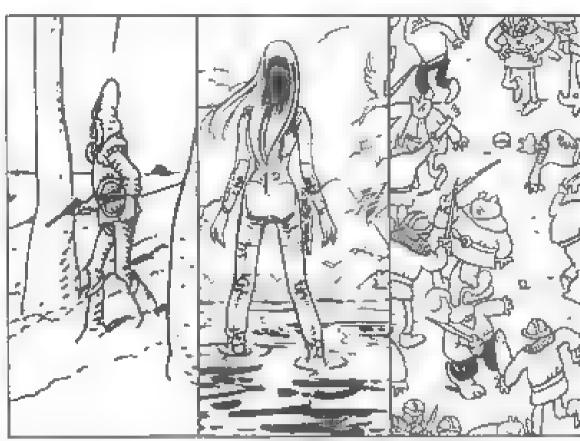
_y si está CUMPLIENDO con sus OBJETI-VOS MÁS BÁSICOS.



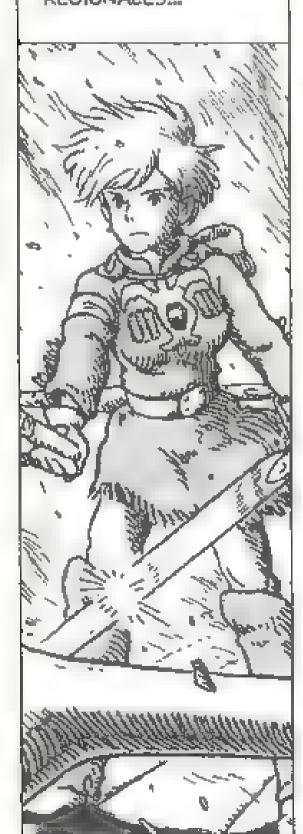




...QUE EL GRUESO DE LOS DIBJJANTES QUE SIGUIERON SUS PASOS DIO A LA CREACIÓN DE MUNDOS UN PAPEL DESTACADO EN SU OBRA Y AYUDO A DISTINGUIR EL COMIC EUROPEO DE LAS VARIANTES NORTEAMERICANA Y JAPONESA DURANTE MUCHOS AÑOS.



EN AÑOS RECIENTES,
HISTORIETISTAS
DE CATEGORÍA
MUNDIAL COMO
HAYAO MIYAZAKI
SE HAN SENTIDO MÁS
INCLINADOS A TOMAR
PRESTADAS IDEAS
DE TODO EL MUNDO,
LLEVANDO A DIFUMINAR LAS FRONTERAS
ENTRE LOS ESTILOS
REGIONALES...



...MIENTRAS QUE UNA CULTURA MUNDIAL DE DIBUJAN-TES EN LA RED HAN ESTADO DIFUMINANDO LAS FRON-TERAS AÚN MÁS CON UNA EXPLOSIÓN DE GÉNEROS Y ESTILOS DIVERSOS QUE NO ESTÁN CONSTREÑIDOS POR LOS MERCADOS REGIONALES...



SI ESTAS
TENDENCIAS CONTINÚAN, PODRÍAMOS
PREGUNTARNOS SI
LA PROPIA IDEA DE
GÉNERO PODRÍA
MARGINALIZARSE.



LES POSIBLE
ALGO ASÍ? Y SI
FUERA POSIBLE,
LAYUDARÍA
O HARÍA DAÑO
AL CÓMIC?



...O LA NECESIDAD DE LUCHAR POR ESPACIO DE EXPOSICION.



LA RESPUESTA, COMO DE COSTUMBRE, DEPENDE DE A GJIÉN PREGUNTES.





SI ESTÁS DE ACUERDO Y PREFIERES SEGUIR TU PROPIO CAMINO, SER UN GÉNERO EN TI MISMO, Y NO INTENTAR ENCAJAR EN LAS "CATEGORÍAS" DE NADIE, MEJOR PARA TI.



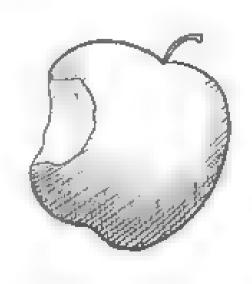
POR OTRA PARTE,
MUCHOS DE LOS MEJORES HISTORIETISTAS
DE LA HISTORIA SÓLO QUERTAN CONTAR
LA MEJOR HISTOR A POSIBLE, Y SI ESO
SIGNIFICABA TRABAJAR DENTRO DE UN
GÉNERO, BIEN. LES GUSTABA
LA COMPANÍA







PRUEBAS UN SABOR DE LOS CÓMICS...







3

ENTENDER LA CULTURA DEL CÓMIC



TODOS LOS AÑOS, EN CONVENCIONES Y



PREGUNTA A MIL

DE ELLOS QUÉ

ESPERAN DEL CÓMIC,

QUÉ HACE QUE

VALGA LA PENA,

O QUÉ HACE FALTA

PARA TENER ÉXI-



...Y TE DARÁN MIL RESPUES-TAS DISTINTAS.



PERO ESCUCHA ATEN-TAMENTE Y OBSERVA-RAS C'ERTOS TEMAS COMUNES.



TDEALES COMPAR-TIDOS, VALORES COMPARTIDOS, ME-TAS COMPARTIDAS...



COMO EN LAS FOGATAS DE CAMPAMENTO, ÉSTAS SON LAS FILOSOFÍAS SUBYACENTES QUE LOS AUTORES HAN REUNIDO A LO LARGO DE LOS AÑOS, LAS CREENCIAS QUE UNEN A DIBLJANTES DE MENTALIDAD PARECIDA CON UN SENTIMIENTO DE UN OBJETIVO COMÚN.







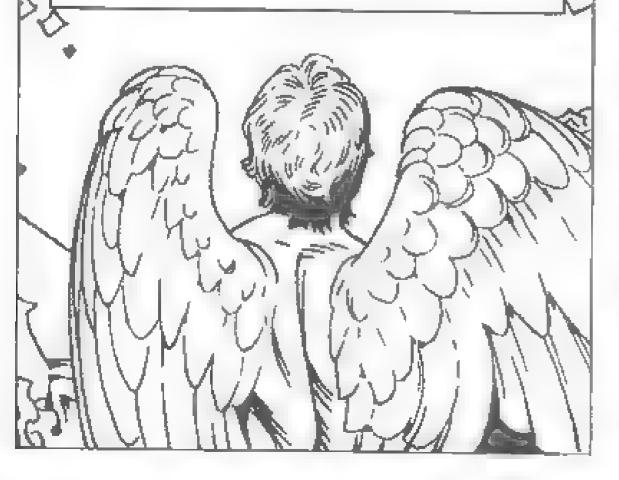
LA PRIMERA ES LA DEVOCIÓN POR LA BELLEZA, EL OFICIO Y UNA TRADICIÓN DE EXCELENCIA Y MAESTRÍA.



EL DESEO DE CREAR DIBUJOS QUE NUESTROS DESCENDIENTES MIREN DENTRO DE MIL ANOS Y TODAVÍA PIENSEN: "JEH, QUE BUENO ES ESTO!"

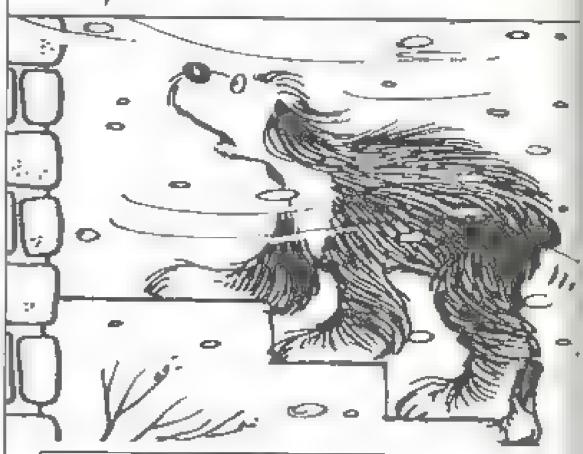


EL ENTENDIMIENTO DE QUE LA PERFECCIÓN TAL VEZ NO SE PUEDA CONSEGUIR EN ESTA VIDA, PERO QUE ESO NO ES RAZÓN PARA NO BUSCARLA.

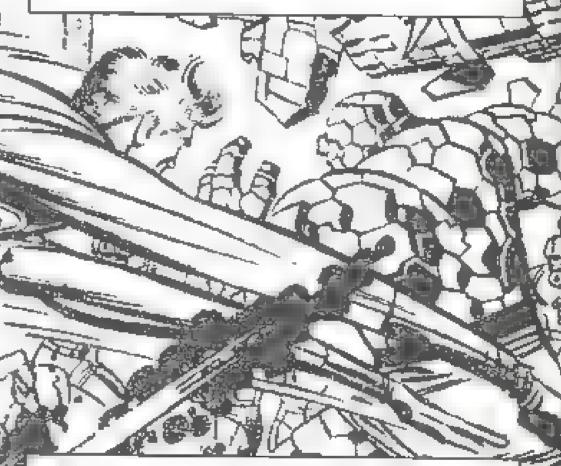




LUEGO ESTÁ LA DEVOCIÓN POR EL CONTENIDO DE UNA OBRA, PONIENDO EL OFICIO COMPLETA-MENTE AL SERVICIO DE SU TEMA.



LA CREENCIA EN QUE SI EL PODER DE LAS HISTORIAS Y LOS PERSONAJES SE TRANSMITE, TODO LO DEMÁS NO IMPORTA.



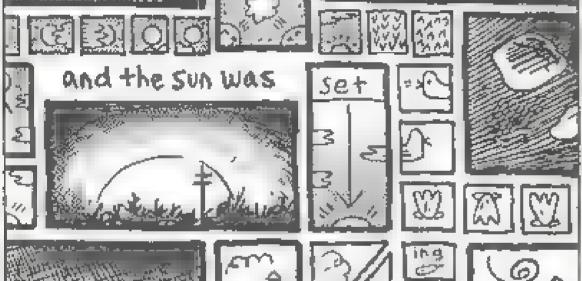
LA VOLUNTAD DE CONTAR HISTOR AS TAN FLUIDAS QUE EL NARRADOR DE LA HISTORIA SE DISUELVE EN LA NARRACIÓN,



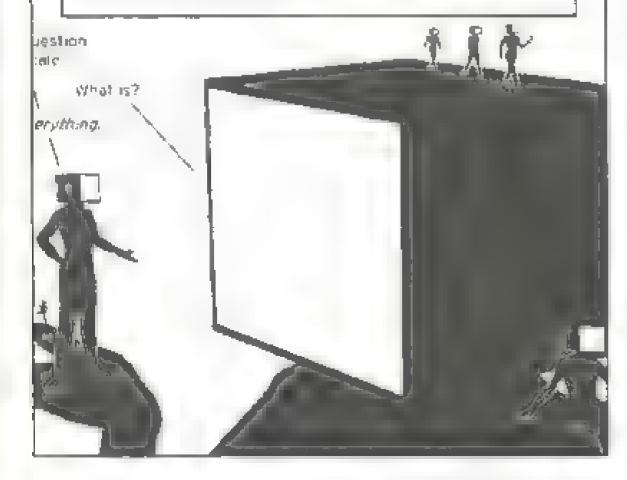
LUEGO ESTÁ LA DEVOCIÓN POR EL CÓMIC MISMO, POR AVERIGUAR DE QUE ES CAPAZ EL MEDIO DEL CÓMIC.

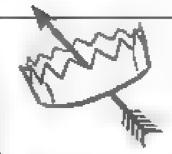


EL DESEO DE DAR LA VUELTA A LOS CÓMICS EN UN ESFJERZO POR COMPRENDER EL POTENCIAL DEL MEDIO DE FORMA MÁS COMPLETA.



LA VOLUNTAD DE PERMITIR QUE EL OFICIO Y LA HISTORIA OCUPEN UN PLANO SECUNDARIO SI ES NECESARIO, EN LA BÚSQUEDA DE NUEVAS IDEAS QUE PUDIERAN CAMBIAR EL CÓMIC PARA MEJOR.





Y POR ÚLTIMO, EL DESEO DE SINCERIDAD, AUTENTICIDAD Y CONEXION CON LA VIDA REAL.



LA DETERMINACIÓN DE PONER UN ESPEJO DELANTE DE LA CARA DE LA VIDA, CON GRANOS Y TODO, Y DE RESISTIRSE A PROSTITUIRSE O VENDERSE.



EL CONVENCIMIENTO DEL ARTISTA DE PERMANECER FIEL A SÍ MISMO SIN TOMARSE DEMASIADO EN SERIO. DE NO LLEVAR LA BANDERA DE NADIE...



CUANDO UN D'BUJANTE EMPIEZA A ER GIR SUS COMICS ALREDEDOR DE UNO DE ESTOS CONJUNTOS DE VALORES, PUEDE DESCUBRIR UNA TRIBU VAGAMENTE ASOCIADA DE DIBUJANTES DE COMICS DE MENTAL DAD SIMILAR QUE COMPARTEN DICHOS VALORES. PARA NUESTRA CONVENIENCIA, VAMOS A LLAMARLOS...

CLASICISTAS



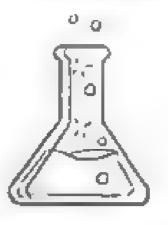
EXCELENCIA, TRABAJO DURO, DOMINIO DEL OFICIO, Y BUSQUEDA DE UNA BE-LLEZA DURADERA.

ANIMISTAS



EL CONTENIDO ANTES QUE NADA, CREAR VIDA A TRA-VÉS DEL ARTE, CONFIAR EN LA INTUICION.

FORMALISTAS



COMPRENDER EL MEDIO CÓMIC Y EXPERIMENTAR CON ÉL, AL TIEMPO QUE SE LE ES FIEL.

ICONOCLASTAS



SINCERIDAD, VITALI-DAD, AUTENTICIDAD Y AUSENCIA DE PRE-TENCIOSIDAD, LA VIDA PRIMERO.

¿PERO CUÁNTOS DIBUJANTES SE CONFORMAN CON UN SOLO CONJUNTO DE VALORES?



SI ERES COMO LA MAYORÍA DE LOS AUTORES DE CÓMICS, PROBABLEMENTE TE INTERESE ALCANZAR METAS DE LOS CUATRO GRUPOS.



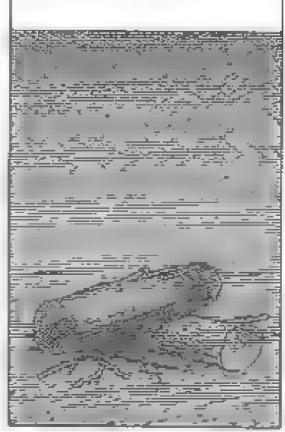
Y, DE HECHO,
LA MAYORÍA DE LOS
AJTORES PASAN EL
T'EMPO EN MÁS DE
UNA "FOGATA"
DURANTE SUS
CARRERAS.



PERO NORMALMENTE, SE NOTA CUÁL ES LA QUE ARDE CON MÁS FUERZA PARA UN AUTOR DADO...



LY SIEMPRE HAY UNA DE LAS CUATRO QUE ARDE RARAS VECES O NUNCA PARA ÉL.



ESTO SE DEBE EN PARTE
A QUE ESTOS CUATRO IDEALES,
AUNQUE SON COMPATIBLES ENTRE SÍ EN
ALGUNOS ASPECTOS, SON INCOMPATIBLES EN OTROS.

CLASICISTA ANIMISTA

FORMALISTA ICONOCLASTA

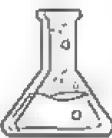
POR EJEMPLO, LOS IDEALES CLASICISTA Y ANIMISTA SE CIMENTAN EN TRADICIONES DE OFICIO Y NARRATIVA, A LOS QUE LOS FORMALISTAS E ICONOCLASTAS DISFRUTAN DANDO LA VUELTA.





TRADICIÓN

REVOLUCIÓN







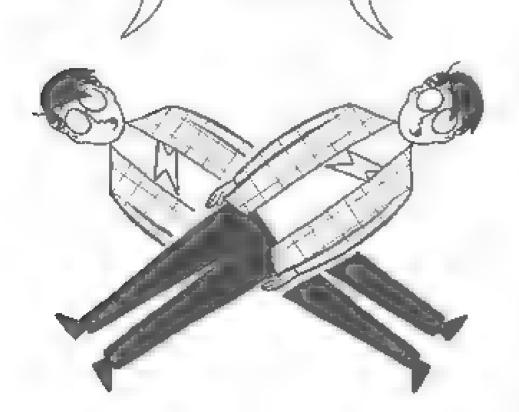




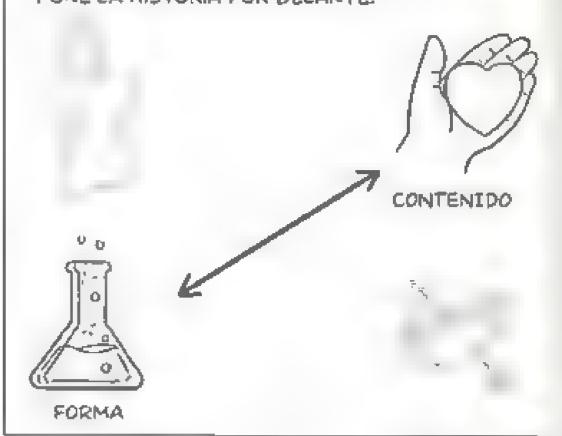




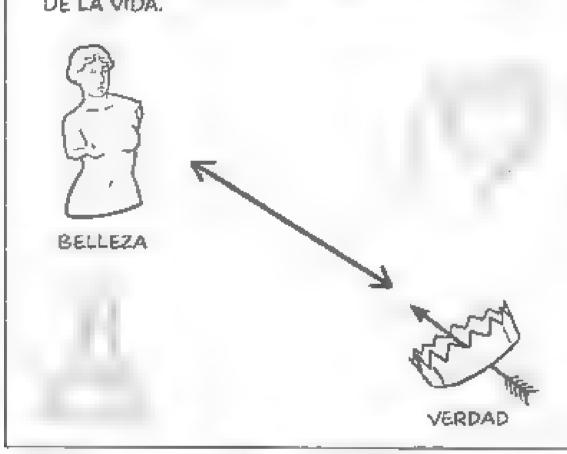
LA MEZCLA EN DIAGONAL ES MENOS COMÚN, PORQUE LOS RINCONES OPLESTOS A MENUDO REPRESENTAN VALORES OPLESTOS.



LA VISIÓN FORMALISTA HACE VISIBLE EL MEDIO CÓMIC A TRAVÉS DE LA EXPERIMENTACIÓN, EXACTAMENTE LO QUE INTENTA EVITAR EL ANIMISTA IMPULSADO POR EL CONTENIDO QUE PONE LA HISTORIA POR DELANTE.



Y LOS CLASICISTAS QUE BUSCAN OBRAS BELLAS TIENEN POCO EN COMÚN CON LOS ICONOCLASTAS QUE SE SIENTEN IMPULSADOS A ENFRENTARSE A LAS "FEAS VERDADES" DE LA VIDA.



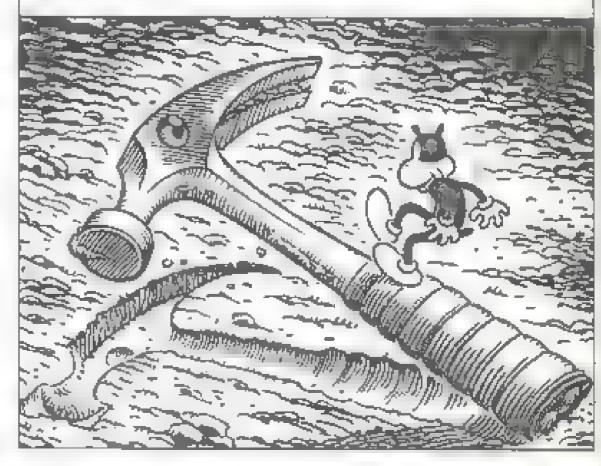
HAY QUIENES PERSON FICAN ESTOS IDEALES EN CONFLICTO EN SU OBRA, PERO TIENDEN A COMBINARSE COMO EL ACEITE Y EL AGUA...



UNA REPRESENTACIÓN MARAVILLOSAMENTE EJECUTADA DEL GROTESCO BAJO VIENTRE DE LA CULTURA BASJRA, POR EJEMPLO, COMO EN EL CASO DE CHARLES BURNS...



...O UNA OBRA CONSCIENTEMENTE INVENTIVA Y
FORMALMENTE ATENTA, CON EL MISTERIO INTUITIVO
PURO EN SU CENTRO, COMO EN EL ARTE DE JIM
WOODRING.



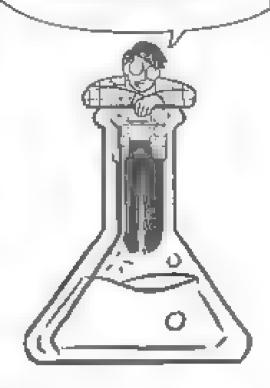
ES TENTADOR VER
ESTAS CATEGORÍAS
COMO UN DESARROLLO
DE LA PERSONALIDAD DE CADA
AUTOR.



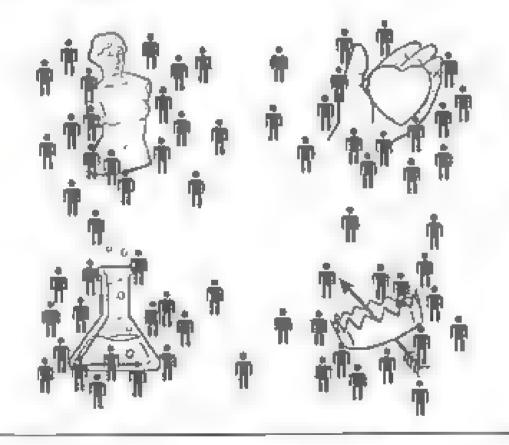
LAS CUATRO TRIBUS CORRESPONDEN BÁSICAMENTE A LAS CUATRO FUNCIONES DEL PENSAMIENTO HUMANO PROPUESTAS POR CARL JUNG*...



...Y 5É QUE,
EN MI PROPIO CASO,
COMO BUEN HIJO DE
INGENIERO, EMPOLLÓN
Y ANALÍTICO, ESTABA
DESTINADO A DIRIGIRME A LA FOGATA
FORMALISTA



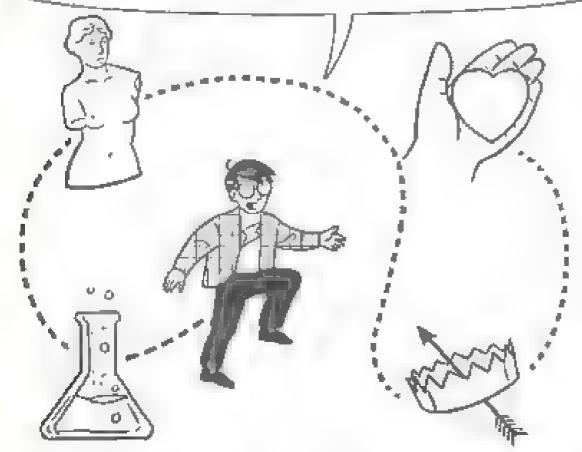
SIN EMBARGO, DE LO ÚNICO DE LO QUE ESTAMOS HABLANDO EN REALIDAD ES DE UNA COLECCIÓN DE AGRUPAMIENTOS DISCERNIBLES. VALORES QUE DIFERENTES GRUPOS DE PERSONAS PARECEN COMPARTIR.



SERÍA UN ERROR, POR NO DECIR UNA GROSERÍA, SUPONER QUE LA PERSONALIDAD O EL POTENCIAL ARTÍSTICO DE ALGUIEN QUEDA FIJADO DE POR VIDA POR DICHAS DECISIONES.



SEA CUAL SEA TU
PERSONALIDAD, NADA TE IMPIDE PASAR DE
UN AGRUPAMIENTO A OTRO
CUANDO QUIERAS.



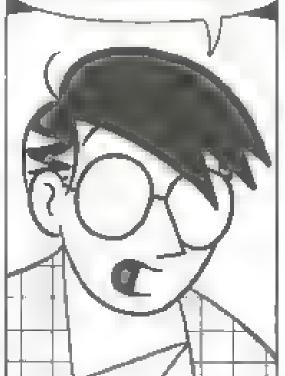
DICHO ESO,
DIRIG RTE HACIA UNA
O DOS DE ESTAS FILOSOFÍAS ARTÍSTICAS
PODRÍA RESULTAR
UNA BUENA DIRECCIÓN PARA TI
A LA LARGA.,



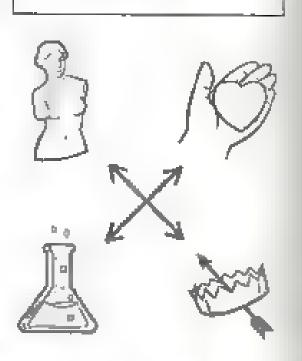




PERO SEGÚN
A QUE TRIBU
PREGUNTES, CADA
PREGUNTA PUEDE
ACABAR TENIENDO
CUATRO RESPUESTAS DISTINTAS!



Y AUNQUE TENGAS
SUERTE Y ENCUENTRES LAS RESPUESTAS
CORRECTAS DESDE EL
PRINCIPIO, ENTENDER
LAS ALTERNATIVAS
SIEMPRE AYUDA



PORQUE A PESAR DE SUS PUNTOS FUERTES, CADA UNA DE ESTAS CUATRO VISIONES DE HACER CÓMICS TIENE SU LADO MALO.



EL AMOR DE LOS CLASICISTAS
POR LA ARMONÍA Y EL EQUILIBRIO,
POR EJEMPLO, PUEDE LLEVAR A UN UNIVERSO
INVOLUNTARIAMENTE ESTÁTICO SIN
DRAMA AUTÉNTICO.







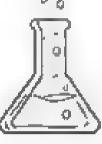
SIN EMBARGO, SEAN CUALES SEAN SUS INCONVEN ENTES, LAS CUATRO TRIBUS HAN SIDO VALIOSÍSIMAS PARA MANTENER EL CÓMIC VIVO Y COLEANDO A LO LARGO DE LOS AÑOS.



CLASICISTAS



ANIMISTAS



FORMALISTAS



ICONOCLASTAS

LOS CLASICISTAS
HAN SIDO LA ESPINA
DORSAL DEL CÓMIC,
DESARROLLANDO Y
REFINANDO UN SIGLO
DE TÉCNICAS.

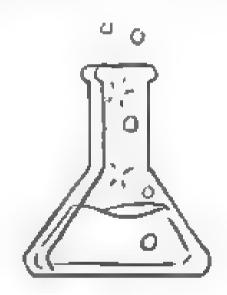
LOS ANIMISTAS
HAN CREADO MAS
LECTORES QUE LAS
OTRAS TRES TRIBUS
JUNTAS, Y SON
NUESTRO MÁS
IMPORTANTE VALOR.

LOS FORMALISTAS
SIGUEN HAC ENDO
AVANZAR EL CÓMIC.
RESISTIENDO EN EL
FRENTE DE CADA
GENERACIÓN CON
NUEVAS IDEAS.

Y LOS ICONO-CLASTAS SON LA CONCIENCIA DEL CÓMIC, Y LA FUENTE DE MUCHOS DE SUS MÁS PROFUNDAS OBRAS.



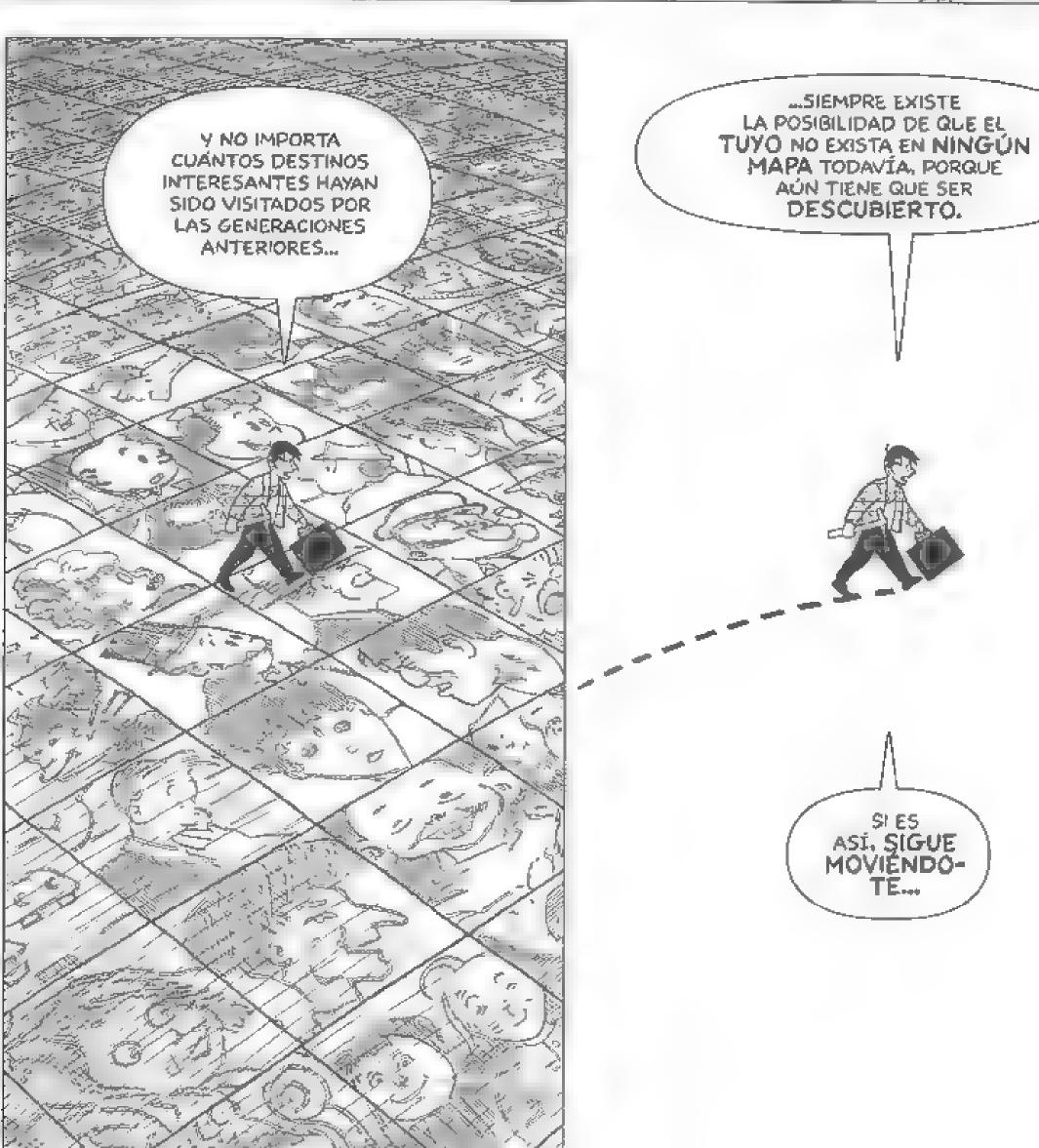












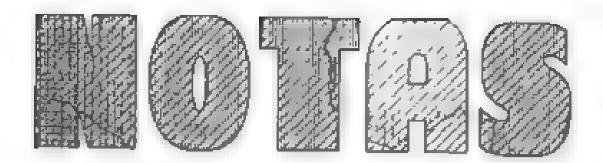












CAPÍTULO 6: TU LUGAR EN EL CÓMIC

COMENTARIOS GENERALES SOBRE EL MANGA

UTILIZO LA PALABRA "MANGA" PARA REFERIRME A CÓMICS HECHOS EN JAPÓN Y PUBLICADOS POR VEZ PRIMERA EN JAPONÉS. PODRÍA UTILIZAR EL TÉRMINO "FORMATO MANGA" O "ESTILO MANGA" PARA DESCRIBIR CÓMICS DE OTROS LUGARES QUE ESTÁN INFLUIDOS POR JAPÓN, PERO POR LO QUE A MÍ RESPECTA, SEGUIRAN SIENDO CÓMICS. DICHO ESO, SI UN TÍO DE NEWARK QUIERE LLAMAR A SU CÓMIC "EL MEJOR MANGA DE NUEVA JERSEY", NO VOY A DISCUTIR CON ÉL.

ESTA SECCIÓN SE CIÑE EN SU MAYORÍA A LA DINÁMICA ENTRE LOS ESTILOS JAPONES Y NORTEAMERICANO, PORQUE ÉSE HA SIDO EL CHOQUE DE CULTURAS MÁS VISIBLE AQUÍ EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, PERO LOS CÓMICS COREANOS, CHINOS Y OTROS CÓMICS ASIÁTICOS TRADUCIDOS ESTÁN EMPEZANDO A APARECER EN LAS TIENDAS. SU VISIÓN DE LA NARRATIVA MUESTRA ALGUNAS DIFERENCIAS CLARAS RESPECTO A JAPÓN, PERO ESTÁ CLARO QUE PROCEDEN DE LA MISMA ZONA DEL MUNDO. IGUAL QUE LOS CÓMICS BRITÁNICOS SIGUIERON UN CAMINO DISTINTO DE SUS CONTRAPARTIDAS AMERICANAS, AUN SIENDO UNA PARTE RECONOCIBLE DE LA TRADICIÓN DE CÓMICS EN LENGUA INGLESA.

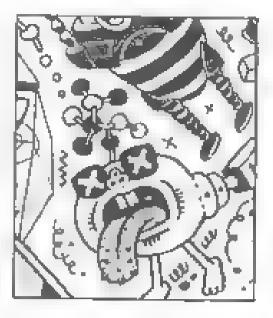




OTROS FACTORES PUEDEN COMPLICAR LA DIVISIÓN ESTE-OESTE. PARTE DE LA PRODUCCIÓN EN COLOR DE LOS CÓMICS MAINSTREAM AMERICANOS RECIENTES ESTÁ INFLUIDA POR LOS ÁLBUMES EUROPEOS CLÁSICOS, LO CUAL LA LLEVA EN UNA DIRECCIÓN COMPLETAMENTE DISTINTA, Y EL COLOR EN SÍ MISMO ES UNA GRAN LÍNEA DIVISORIA, POR SUPUESTO, YA QUE CASI TODO EL MANGA ES EN BLANCO Y NEGRO (VER ENTENDER EL CÓMIC, CAPÍTULO B, PARA ALGUNAS IDEAS SOBRE CÓMO EL COLOR AFECTA A LA EXPERIENCIA DE LECTURA).

EN ESTE CAPÍTULO, LA MAYORÍA DE MIS EJEMPLOS SON DE TIPOS DE MANGA MAINSTREAM, INCLUIDOS ALGUNOS TÍTULOS SHOJO Y SHONEN, PORQUE SON DEL TIPO QUE ESTÁ DISPONIBLE AQUÍ, PERO LAS L BRERÍAS NORTEAMERICANAS SOLO MUESTRAN UNA FRACCIÓN DE LO QUE SE OFRECE EN JAPON. ALGUNOS GÉNEROS APENAS LLEGAN A LAS LIBRERÍAS, ESPECIALMENTE LOS QUE TRATAN DE OCUPACIONES Y ACTIVIDADES ESPECÍFICAS. TAMBIÉN HAY UNA CONTRAPARTIDA A LA ESCENA UNDERGROUND Y ALTERNATIVA AMERICANA EN JAPON QUE NO CRUZA A MENUDO EL ATLÁNTICO.

BUSCA EN LA BIBLIOGRAFÍA ALGUNOS LIBROS SOBRE EL TEMA





NINGÚN PAÍS TIENE TODAS LAS RESPUESTAS. LOS HISTORIETISTAS DE TODAS PARTES TOMAN ATAJOS. LOS EDITORES DE TODAS PARTES INTENTAN CLONAR LO QUE FUNCIONÓ LA ÚLTIMA VEZ. LAS ESTANTERÍAS DE LAS LIBRERÍAS EN TODAS PARTES SON DEMASIADO PEQUEÑAS. PERO LOS DIBUJANTES DE MANGA DE FINALES DEL SIGLO XX CONSIGUIERON AVANCES EXCEPCIONALES PARA LIBERAR EL POTENCIAL DEL CÓMIC, Y CREO QUE ESTUDIAR SUS RESULTADOS PUEDE BENEFICIAR A CUALQUIERA QUE SE TOME EN SERIO HACER CÓMICS.

PÁGINA 216 - MÁS SOBRE LAS TÉCNICAS DEL MANGA

CARAS ICÓNICAS:

VER ENTENDER EL COMIG PÁGINAS 30-45, PARA UNA DISCUSIÓN SOBRE CÓMO LA IMAGINERÍA CARICATURES-CA AFECTA A LA EXPERIENCIA DE LECTURA. SOBRE ESTE ASPECTO, EL CONTRASTE ORIENTE/OCCIDENTE QUE OBSERVÉ EN 1982 ERA CONCRETAMENTE ENTRE MANGA Y CÓMICS DE SUPERHÉROES "MAINSTREAM". HABÍA MONTONES DE PERSONAJES CARICATURESCOS EN LAS TIRAS DE PRENSA Y EN CÓMICS INFANTILES DE GOLD KEY, DISNEY, ETC.

SENTIDO DEL LUGAR:

ESTO ERA UN POCO MÁS PRONUNCIADO EN 1982 QUE AHORA. EL MANGA NUNCA LLEGÓ TAN LEJOS COMO LOS EUROPEOS EN EL DEPARTAMENTO DE CONSTRUCCION DE MUNDOS (SALVO DIBUJANTES INFLUIDOS POR LOS EUROPEOS COMO MIYAZAKI), PERO TRANSMITIR LA SENSACIÓN DE LUGAR ERA MUY IMPORTANTE, Y FRECUENTEMENTE SE LE CONCEDÍA MUCHO ESPACIO AL PRINCIPIO DE LAS ESCENAS.

VINETAS SIN PALABRAS/TRANSICIONES ASPECTO ASPECTO:

LOS CÓMICS NORTEAMERICANOS HAN GANADO TERRENO DECIDIDAMENTE EN ESTO A LO LARGO DE LOS 25 ÚLTI-MOS ANOS, CON EL CRECIMIENTO DE LAS NOVELAS GRÁ-FICAS Y LA REDUCCIÓN DE LA NECESIDAD DE ACELERAR LAS HISTORIAS Y HACER QUE TODO EL MUNDO ESTÉ HABLANDO SIN PARAR VER ENTENDER EL CÓMIC, PÁGINAS 74-89, PARA MÁS SOBRE CÓMO EL SILENCIO Y LOS TIPOS DE TRANSICIÓN VARÍAN DE ORIENTE A OCCIDENTE.

MOVIMIENTO SUBJETIVO:

VER ENTENDER EL CÓMIC PÁGINAS 108-114, PARA MÁS SOBRE CÓMO FUNCIONA EL MOVIMIENTO SUBJETIVO.

MADUREZ DE GÉNERO:

COCINEROS DE SUSHI, JUGADORES DE BÉISBOL, PESCA-DORES, ESTUDIANTES, "ASALARIADOS"... NO IMPORTA GUIÉN FUERAS EN JAPÓN, PROBABLEMENTE HABÍA UN

IZGLIERDA: DIBUJOS DE HISTORIETISTAS COREANOS KIM JEA Y DOMA KANG. DERECHA: DIBUJOS DE HIRONORI MIKUCHI Y YUKO TSJNO (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGMA 258)

GÉNERO DE CÓMICS DEDICADO A TI EN 1982, Y QUE YO SEPA, SIGUE HABIÉNDOLO. LO QUE ME FASCINABA, SIN EMBARGO, ERA QUE DESDE EL PUNTO DE VISTA ARTÍS-TICO, CADA GÉNERO ERA ENORMEMENTE DISTINTO, CADA CUAL TENÍA SU PROPIA VISIÓN DEL RITMO, EL ENCUA-DRE, LAS EXPRESIONES Y EL LENGUAJE CORPORAL. SI UN GRAN EDITOR MAINSTREAM DE CÓMICS EN EE UU DECIDIERA MAÑANA PUBLICAR CINCO CÓMICS DEDICADOS AL SKATEBOARDING, EL ROMANCE EN EL INST TUTO, EL NASCAR, EL MUNDO DE LAS MODELOS Y LA POLÍTICA RESPECTIVAMENTE, PODRÍAN OFRECER TIPOS DE HISTO-RIA MUY DISTINTOS, PERO EL MOTOR NARRATIVO BASICO PROBABLEMENTE SERÍA EL MISMO. POR "MADUREZ", ME REFIERO A ESO, AL TIPO DE DIFERENCIA QUE SÓLO SE OBTIENE CON AÑOS DE CRECIMIENTO (COMO SE COMENTÓ EN LA PÁGINA 226).

DISEÑO DE PERSONAJES:

LA VARIEDAD DEL DISEÑO DE PERSONAJES EN EL MANGA SE HA SUAVIZADO A LO LARGO DE LOS ANOS A MEDIDA QUE LAS TRADICIONES CARICATURESCAS INICIADAS POR TEZUKA HAN DEJADO PASO A DISENOS DE PERSONAJES MÁS IDEALIZADOS. HABLANDO EN GENERAL, LOS GÉNEROS DE ACCIÓN PARA CHICOS MUESTRAN UN POCO MAS DE VARIACIÓN QUE EL ROMANCE DE CHICAS. ALGUNOS DIBUJANTES DE SHOJO SE ESPUERZAN DEMASIADO POR HACER QUE TODO EL MUNDO SEA GUAPO DE FORMA SEMEJANTE. POR OTRA PARTE, YO SOY UN TÍO. DE MODO QUE DEBERÍAS TOMARTE ESE COMENTARIO CON PRECAUCIÓN.

PEQUEÑOS DETALLES DEL MUNDO REAL:

ÉSTE ES OTRO TERRENO DONDE JAPÓN Y EE UU ESTÁN ENCONTRÁNDOSE EN UN TERRENO INTERMEDIO, YA QUE EL MANGA GIRA UN POCO HACIA LO FANTÁSTICO Y EL DIBUJANTE DE CÓMIC NORTEAMERICANO PRESTA MÁS ATENCIÓN AL MUNDO REAL. PARA VER UN GRAN EJEMPLO DE UN MAESTRO DEL MANGA DEL S GLO XX QUE ENTENDÍA EL PODER DE LOS PEQUENOS DETALLES MUNDANOS, LEE THE PUSH MAN, UNA RECOPILACIÓN TRADUCIDA DE HISTORIAS ADULTAS Y ALGO OSCURAS DE VOSHIHIRO TATSUMI, PUBLICADA POR DRAWN & QUARTERLY



EFECTOS EMOCIONALMENTE EXPRESIVOS:

ALGUNOS ESTILOS SON DESCARADAMENTE EXPRESIONISTAS AL RETRATAR EMOCIONES A TRAVÉS DE LA PLUMA Y
LA TINTA. RIYOKO IKEDA AYUDÓ A PERFECCIONAR TALES
EFECTOS EN HISTORIAS CLÁSICAS COMO LA ROSA DE
VERSALLES DEDICO EL CAPÍTULO CINCO DE ENTENDER
EL CÓMICA LA IDEA DE QUE UNOS GARABATOS DE TINTA
SOBRE PAPEL PUEDEN PARECER CONTENTOS, TRISTES,
TEMEROSOS O FURIOSOS, PERO ESTOS DIBUJANTES LO
HAN DEMOSTRADO CON MUCHA MÁS ELOCUENCIA GUE YO
A LO LARGO DE MÁS DE 100.000 PÁGINAS.

PÁGINA 217 - OTRAS EXPLICACIONES

PARA QUE QUEDE CLARO, NO QUIERO DESECHAR COMPLETAMENTE LAS "DIFERENCIAS CULTURAS, DE MERCADO Y DE FORMATO" COMO FACTORES DEL ÉX TO DEL MANGA, LA AUSENCIA DE IMPRESIÓN EN COLOR POR SÍ SOLA PODRÍA HABER LLEVADO EL MANGA EN UNA DIRECCIÓN DISTINTA DE EUROPA, Y YO MISMO HE ESPECULADO SOBRE LAS TRADICIONES DIVERGENTES DEL ARTE OCCIDENTAL Y ORIENTAL. PERO HABIENDO EXPERIMENTADO LA NARRATIVA MANGA EN PERSONA, ME HE CONVENCIDO DE QUE LAS SENSACIONES QUE PRODUCE EN MÍ COMO LECTOR ERAN EL "INGREDIENTE ACTIVO" QUE HA IMPULSADO A LA ENORMEMENTE EXITOSA INDUSTRIA DEL MANGA.

PÁGINA 218, VIÑETA SEIS — EL EFECTO MADAGASCAR

UNA DE LAS COSAS MÁS INTERESANTES DEL MANGA EN LAS DÉCADAS ANTERIORES A LOS OCHENTA ES QUÉ POCO LO PENETRARON LOS ESTILOS EUROPEO Y AMERICANO. OSAMU TEZUKA TOMO ALGUNAS REFERENCIAS DE LA ANIMACIÓN AMERICANA COMO PUNTO DE PARTIDA, PERO CREÓ ALGO COMPLETAMENTE PROPIO Y EN RETROSPECTIVA —YA QUE TODA UNA NACIÓN SIGUIÓ SUS PASOS— COMPLETAMENTE JAPONÉS. LOS DIBJUANTES COMO OTOMO Y MIYAZAKI EMPEZABAN A DAR UN SABOR EUROPEO AL MANGA EN LA ÉPOCA EN QUE ME METÍA EN LIBROS KIKONKUNIYA A LA HORA DE LA COMIDA EN 1982, PERO COMPARADO CON EL PROMISCUO INTERCAMBIO DE IDEAS ENTRE EUROPA Y AMÉRICA DURANTE ESTE PERIODO, JAPÓN ERA UNA AUTENTICA ISLA.

LA CULTURA DEL CÓMIC DE JAPÓN ES COMO OTRA
NACIÓN INSULAR, MADAGASCAR, PORQUE SU FLORA
Y FAUNA ARTÍSTICA CRECIERON DE FORMA DISTINTA
A EN CUALQUIER OTRA PARTE DEL MUNDO DEBIDO A
SU RELATIVO AISLAMIENTO. EL AISLAMIENTO A VECES
LLEVA AL ESTANCAMIENTO Y LA ENDOGAMIA, PERO
LA CARRERA DE TEZUKA PARECE HABER PROVOCADO
TAL BIODIVERSIDAD DE GÉNEROS Y ESTILOS DESDE EL
PRINCIPIO QUE LA COMPETENCIA NATURAL SE CONSERVÓ DURANTE EL TRANSCURSO DE CUATRO DECADAS.
CONDUCIENDO A UNA CULTURA DEL CÓMIC SANA Y
FLORECIENTE.

PÁGINA 219, VIÑETA TRES - CÓMICS ALTERNATIVOS Y NOVELAS GRÁFICAS

INCLUYO UNA CARA DEL CÓMIC DE SCHOLASTIC QUEEN BEE DE CHYNNA CLUGSTON EN ESTA VIÑETA. QUE NO ES EXACTAMENTE PARTE DE LO QUE LLA-MAMOS ESCENA "ALTERNATIVA" O DE LA "NOVELA GRÁFICA", PERO QUE PERTENECE A ESTA VINETA MÁS QUE A LAS DOS SIGUIENTES, YA QUE NO ES UN WEBCOMIC Y NO ES "MAINSTREAM", AL MENOS EN EL TORTUOSO SENTIDO EN QUE USAMOS EL TÉRMINO EN EE ULI (ES DECIR. NO PARECE UN CÓMIC DE SUPERHÉ-ROES), CLUGSTON ESTÁ CLARAMENTE INFLUIDA POR UN ESTILO MANGA Y ES A LO QUE ASPIRA, THOMPSON Y KIM HAN ABSORBIDO MUCHAS INFLUENCIAS DEL MANGA, AUNQUE NO LO PRACTICAN COMO ESTILO DOMINANTE, Y CHRIS WARE SIMPLEMENTE ESTÁ RECORRIENDO EL MISMO TERRENO CON SU USO DE PLANOS DE SITUACIÓN SILENCIOSOS MULTI-VINETA Y OTRAS TÉCNICAS.

PÁGINAS 220-221 - SHOJO CONTRA SHONEN

ESTOS TÉRMINOS SE REFIEREN PRINCIPALMENTE A PÚBLICOS OBJETIVOS (CHICOS CONTRA CHICAS) EN VEZ DE A UN GÉNERO CONCRETO. ES OBVIO QUE HAY MUCHO ROMANCE EN LOS TÍTULOS SHOJO Y MUCHA ACCIÓN EN LOS TÍTULOS SHONEN, PERO NO SON DISTINCIONES GRABADAS EN PIEDRA. RANMA 1/2 DE RUMIKO TAKAHASHI SE CONSIDERA SHONEN, POR EJEMPLO, PERO LO LEEN MUCHAS CHICAS, INCLUIDAS M.S HIJAS.

EL MANGA DIRIGIDO A HOMBRES Y MUJERES ADULTOS (SE NEN Y JOSEI, RESPECTIVAMENTE) O A NIÑOS PEQUE-NOS (KODOMO) NO SE TRADUCE CON TANTA FRECLEN-CIA EN ESTADOS UNIDOS, PERO SE PUEDEN ENCONTRAR ALGUNOS TÍTULOS.

PÁGINA 221 - SUPERHÉROES Y MANGA

LA VIÑETA CUATRO ES DE *ULTIMATE SPIDERMAN VOLUME* ONE. CON LÁPICES DE MARK BAGLEY Y TINTAS DE ART THIBERT Y DAN PANOSIAN. LAS LÍNEAS CINÉTICAS ESTILO MANGA COMO ÉSTAS APARECEN EN VARIOS SITIOS, Y EL TEBEO TIENE UN LIGERO AIRE MANGA EN GENERAL



TENIENDO ESO EN CUENTA, ES INTERESANTE COMPA-RARLO CON ALGO COMO EL SUPERHEROICO NARUTO (QUE APARECE AL PRINCIPIO DE LA PAGINA 221) DE MASASHI KISHIMOTO, PARA VER CUÁNTAS DIFERENCIAS SIGUE HAB ENDO ENTRE LAS DOS CULTURAS DE CÓMIC. LAS FIGURAS DE LAS VINETAS DE ULTIMATE SPIDER-MAN PARECEN PONERSE DE FRENTE MÁS A MENUDO, POR EJEMPLO. LAS FIGURAS DE NARUTO A MENUDO APARTAN LA CARA DEL LECTOR, COMO SI ESTUVIÉRA-MOS ENTRANDO EN LA ACCIÓN DETRÁS DE ELLOS O CONTROLANDO SUS MOVIMIENTOS EN UN JUEGO, LAS FIGURAS EN U S-M TAMBIÉN TIENDEN A LLENAR LA VINETA MÁS. KISHIMOTO PARECE MENOS RETICENTE A ECHARSE HACIA ATRÁS PARA PLANOS LARGOS DE SUS HÉROES (AUNQUE QUEDA EMPATADO CON SUS CON-TRAPARTIDAS AMERICANAS EN EL DEPARTAMENTO DE PRIMEROS PLANOS EXTREMOS).

PÁGINAS 222-223 - LAS SEMILLAS DISPERSAS DEL MANGA

CUANDO EMPECÉ A HACER CÓMICS A PRINCIPIOS DE LOS BO, HABÍA MUY POCOS DIBUJANTES PUBLICADOS QUE RECONOCIERAN ABIERTAMENTE LA INFLUENCIA DEL MANGA. LOS TRES MÁS DESTACADOS EN AQUEL MOMENTO ERAN WENDY PINI, FRANK MILLER (CUYA SER É RONIN HACÍA HOMENAJES EXPLÍCITOS A LOBO SOLITARIO Y SU CACHORRO) Y COLLEEN DORAN, TODOS INCORPORABAN IDEAS DEL MANGA EN SU TRABAJO, AUNQUE NINGUNO PODRÍA SER DESCRITO COMO "MANGA AMERICANO", COMO ALGUNOS TÍTULOS

POSTERIORES. LAS DIBUJANTES COMO LEA HERNANDEZ BUSCABAN ESTILOS MANGA MÁS PLENOS Y FUERON PRECURSORES DE LOS MÁS RECIENTES VOLÚMENES DE MANGA DEL (ORIGINAL ENGLISH LANGUAGE, IDIOMA ORIGINAL INGLÉS) QUE SE OFRECEN JUNTO CON LAS IMPORTACIONES JAPONESAS EN EL MISMO FORMATO.

COMO CUALQUIER ESTILO CON UN SEGUIM ENTO DE FANS DEVOTOS, EXISTE CIERTA POLÉMICA SOBRE LA TERMINOLOGÍA Y LA AUTENTICIDAD (PREGUNTA A UN FAN DE NIRVANA DE VEINTITANTOS LO QUE SIGNIFICA "GRUNGE" PARA CORROBORAR ESTE PRINCIPIO). EL ANTIGUO TÉRMINO "AMERI-MANGA" SE CONVIRTIÓ EN UN INSULTO EN DETERMINADOS CÍRCULOS, E INCLUSO "OEL" TIENE SUS DETRACTORES, AUNQUE ME CUESTA IMAG: NAR UNA FORMA MÁS NEUTRAL DE DEFINIR DI-CHOS CÓMICS. ALGUNOS MANGA CEL COMO DRAMACON DE SVETLANA CHMAKOVA SON MUY PRÓXIMOS A LOS ESTILOS DEL MANGA MAINSTREAM Y CELEBRAN LOS TOQUES MÁS IDIOSINCRÁTICOS DEL MANGA COMO LOS "CHIBIS" (PÁGINA 220, VINETA SEIS ES UNA VERSIÓN CHIB! DE MÍ). OTROS CELS COMO SORCERERS AND SE-CRETARIES (PAGINA 222) DE AMY KIM GANTER TODAVÍA CONSERVAN CIERTO SABOR OCCIDENTAL PERO SE DIRI-GEN A LOS LECTORES MANGA A TRAVÉS DEL FORMATO, EL SELLO EDITORIAL Y EL TONO GENERAL

GANTER Y BRYAN LEE O'MALLEY (CUYO SCOTT PILGRIM PUEDE VERSE AL PRINCIPIO DE LA PÁGINA 223) FORMAN PARTE DE UNA NUEVA OLA DE JÓVENES HISTORIE-TISTAS QUE HAN LEÍDO MUCHOS CÓMICS DE JAPON Y AMÉRICA A LO LARGO DE LOS AÑOS, Y CUYAS INFLUEN-CIAS SE HAN MEZCLADO HASTA EL PUNTO DE QUE CUESTA SABER DÓNDE EMPIEZA UN ESTILO Y DÓNDE ACABA EL OTRO. ESTA TENDENCIA ES ESPECIALMENTE NOTABLE EN LA INNOVADORA ANTOLOGÍA FLIGHT, QUE TAMBIÉN SE CONVIRTIÓ EN UN PUNTO DE ENCUENTRO PARA DIBUJANTES DE WEBCOMICS QUE SE DIRIGÍAN AL MEDIO IMPRESO Y DIBUJANTES DE ANIMACIÓN QUE SE DIRIGÍAN A LOS CÓMICS, PUBLISHER'S WEEKLY SE REFI-RIÓ A GANTER COMO INTEGRANTE DE LA "GENERACIÓN FLIGHT", LO CUAL PODRÍA NO ESTAR MUY DESENCAMI-NADO CUANDO PENSAMOS EN ESE PERIODO.

PÁGINAS 227 - ZENTENDER LA BANDE DESSINEE?

COMO EL MANGA, LA TRADICIÓN EUROPEA ES INCREÍ-BLEMENTE RICA Y DIVERSA. ESTÁ CLARO QUE NO CREO QUE TODO EL MUNDO EN EL CÓMIC EUROPEO ESTÉ BUSCANDO LA CONSTRUCCION DE MUNDOS COMO SU MISIÓN PR NCIPAL EN EL CÓMIC EUROPEO. COMO LOS AR-TISTAS DE CUALQUIER CULTURA, TIENEN MIL OBJETIVOS DISTINTOS EN MENTE CUANDO SE SIENTAN ANTE EL TABLERO DE DIBUJO.

PERO EN COMPARACIÓN CON JAPÓN Y NORTEAMÉRICA.

LA CONSTRUCCIÓN DEL MUNDO HA SIDO UN RASGO

CONSTANTE EN LOS CÓMICS DE DIBJJANTES DESDE

HERGÉ A UDERZO, MOEBIUS, TARDI, SCHUITEN Y JANS
SON. NO IMPORTA CUÁL SEA EL GÉNERO, LOS DIBU
JANTES EUROPEOS RARAS VECES HAN ESCAMOTEADO

LA CREACIÓN DE RICOS AMBIENTES Y LA CONSTANTE

REITERACION DE ESOS AMBIENTES EN TODAS LAS PÁ
GINAS, PUES DURANTE GRAN PARTE DEL SIGLO XX LA

CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS ERA UN CIMIENTO BÁSICO

SOBRE EL GUAL ECHABAN RAÍCES DIVERSAS TRAYECTO
RIAS DE AUTORES.

AL VIVIR EN ESTADOS UNIDOS, TAL VEZ ESTÉ DEMASIA-DO CERCA PARA DETECTAR NUESTROS DENOMINADO-RES COMUNES, PERO NO DUDO. DE QUE EXISTEN. CONDENSAR LOS CÓMICS DE SUPER-HÉROES POST-KIRBY SERÍA DEMASIADO FÁCIL, PERO, ¿HAY UN SOLO TEMA QUE UNA TODO DESDE KIRBY A EISNER, CRUMB Y SCHULZ? ¿LA PRIMACÍA DE LA FIGURA? ¿NUESTRA VISIÓN DE LOS FONDOS? ¿LOS PROTAGONISTAS SOLITARIOS? ¿LA FORMA EN QUE LOS PROTAGONISTAS SE DIRIGEN AL LECTOR? ¿NUESTRO USO FRECUENTE DE LA PALABRA "INVULNERABLE"?

SEA LO QUE SEA QUE HACE ÚNICOS A LOS CÓMICS NORTEAMERICANOS, PROBABLEMENTE HAYA QUEDADO DIFUMINADO EN LOS ÚLTIMOS 20 ANOS, A MEDIDA QUE LAS INFLUENCIAS EUROPEAS Y JAPONESAS HAN ENTRA-DO EN LA MEZCLA, Y A MEDIDA QUE LAS CUALIDADES SINGULARES DE JAPÓN Y EUROPA SE HAN SUAVIZADO.

EUROPA, NORTEAMÉRICA Y JAPÓN TAL VEZ NO VUELVAN NUNCA MÁS A SER TAN DISTINTAS UNA DE OTRA COMO LO FUERON CUANDO YO EMPEZABA. EL MUNDO SE HACE MÁS PEQUEÑO, SURGEN ESTILOS INTERNACIONALES, Y PRONTO LA RED ACABARÁ POR MEZCLARLO TODO HASTA HACERLO IRRECONOCIBLE. PERO EN 1982, EL OCÉANO PARECÍA ESPECIALMENTE ANCHO PARA UN JOVEN FAN DEL CÓMIC.

PÁGINAS 229-237 - LAS CUATRO TRIBUS

EN REALIDAD ME GUARDÉ ESTA IDEA DURANTE MÁS
DE DIEZ AÑOS SIN PUBLICARLA, PREOCUPADO PORQUE
PUDIERA HACER MÁS MAL QUE B EN. SIMPATIZO CON
QUIENES VEN TODOS ESTOS ESFUERZOS POR CATEGORIZAR EL ARTE COMO REDUCCIONISTAS Y FUTILES, PERO
LUEGO ESCUCHO DESVARÍOS COMO ESTOS:

- "¡EL OFICIO ES EL ENEMIGO DEL ARTE!"
- "LOS CÓMICS ALTERNATIVOS SON PARA GENTE QUE NO SABE DIBUJAR".
- "TODO EL MUNDO QUE HACE CÓMICS MAINSTREAM ES UN VENDIDO".
- "EXPLICAR EL ARTE LO ESTROPEA".
- "SI NO TIENE IDEAS NUEVAS, ¿PARA QUÉ SIRVE?"

...Y ME DOY CUENTA DE QUE EN UN MUNDO DONDE TAN-TA GENTE REDUCE EL ARTE A DOS BANDOS, TAL VEZ REDUCIRLO A CUATRO SEA UNA MEJORA.

EL CÓMIC ES UN ECOSISTEMA. Y CADA UNA DE LAS CUATRO TRIBUS DESEMPEÑA UN PAPEL PARA QUE ESTÉ SANO Y CREZCA. DECLARAR LA GUERRA A OTRA FILOSOFÍA ARTÍSTICA ES TAN ABSURDO COMO SI UN ÁRBOL REPRENDIERA A LA HIERBA POR SER BAJA. PODEMOS COMPETIR POR LA LUZ DEL SOL DE LA ATENCIÓN DE NUESTROS LECTORES, PERO ESO NO SIGNIFICA QUE ESTEMOS MEJOR UNOS SIN OTROS.

PÁGINA 235 - AGRUPACIONES

ÉSTE ES UN ASPECTO IMPORTANTE QUE ESPERO QUE IMPIDA QUE LA IDEA DE LAS CUATRO TRIBUS DEGENERE EN ALGO MÁS TÓXICO. NO HAY LÍNEAS DIVISORIAS ENTRE ESTOS CUATRO IDEALES, Y UNA SOLA ETIQUETA NO PUEDE RESUMIR A UN SER HUMANO. PERO CADA FILOSOFÍA TIENE UN CIERTO PESO QUE HACE QUE ESAS AGRUPACIONES DE DIBUJANTES SEAN VISIBLES EN LA PÁGINA, EN LA RED O EN EL RECINTO DE LA CONVENCIÓN, LOS DIBUJANTES NUEVOS SE ACERCAN A LA MULTITUD, CONOCEN A OTROS COMO ELLOS MISMOS Y PAULATINAMENTE EMPIEZAN A QUEDAR CON LOS ARTISTAS QUE COMPARTEN SUS VALORES, LOS QUE "LO

ENTIENDEN" CLANDO EMPIEZAN A HABLAR SOBRE LAS COSAS QUE MÁS IMPORTAN. PIENSA EN EL SOMBRERO SELECCIONADOR DE HOGWARTS DE LOS LIBROS DE HARRY POTTER, ELIGIENDO LOS GRYFFINDORS. LOS HUFFLEPUFFS, LOS RAVENCLAWS Y LOS SLYTHERINS... PERO AGUÍ SE CAMBIA MÁS DE MESA Y CASI NADIE INTENTA MATARTE.

PÁGINA 236-237 - INCONVENIENTES DE LAS TRIBUS

CONFIESO LOS PECADOS DEL FORMALISTA. PUEDO INDICAR CIERTO NUMERO DE CÓMICS GLE HE DIBUJADO EN LOS CUALES LAS IDEAS EXPERIMENTALES ERAN
PRÁCTICAMENTE SU ÚNICA VIRTUD. CUALGUIERA QUE
CONSIDERE DICHOS CÓMICS "ÁRIDOS", "ACADÉMICOS"
O "ILEGIBLES" NO ENCONTRARÁ MUCHA RESISTENCIA
POR MI PARTE. EN TANTO EN CUANTO QUE ALGO ES
SÓLO UN EXPERIMENTO, LOS DIBUJANTES COMO YO NOS
CONTENTAMOS CON SUFRIR ALGUNOS FRACASOS POR EL
CAMINO. "SI PUEDES GARANTIZAR LOS RESULTADOS DE
ANTEMANO, NO ES UN EXPERIMENTO", ES EL LEMA DE
ESA ACTITUD.

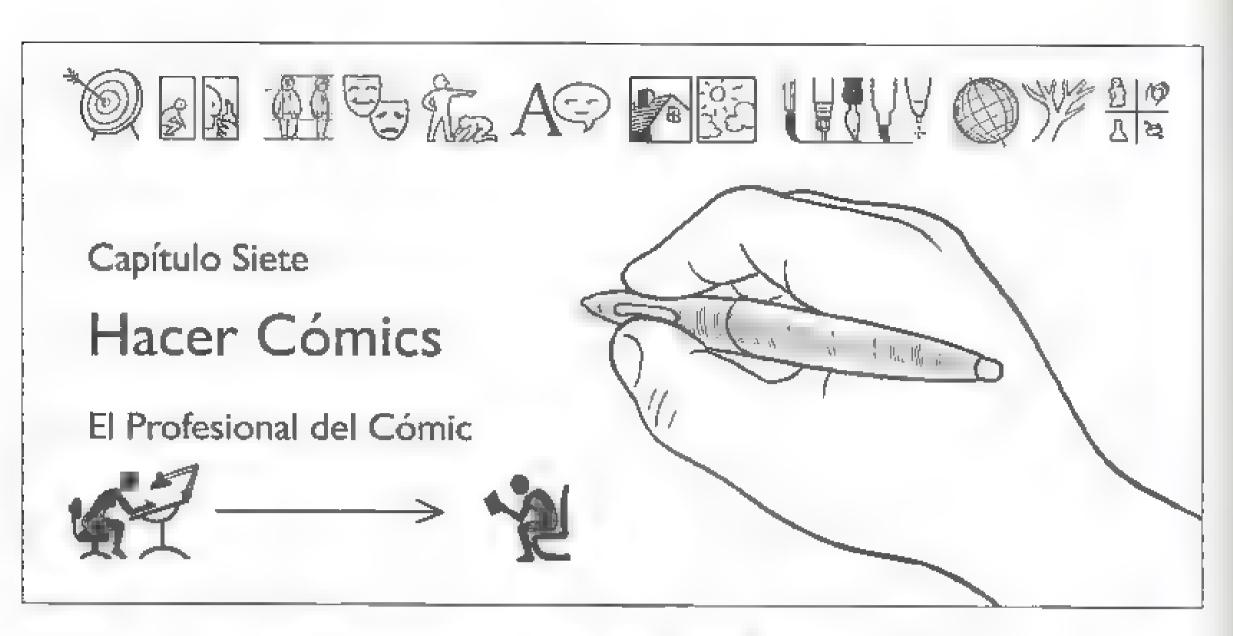
PERO LOS FORMALISTAS COMO YO PODEMOS PIFIARLA CUANDO INTENTAMOS CONTAR UNA HISTORIA DE FORMA DIRECTA. SIEMPRE NOS DISTRAEN POR EL CAMINO LAS POSIBILIDADES FORMALES, Y ACABAMOS CON UN CÓMIC RÉGIDO, DONDE NOS LIMITAMOS A RELLENAR LOS HUECOS Y LAS VIÑETAS INDIVIDUALES SON SÓLO EXCUSAS ABURRIDAS PARA PASAR A LA SIGUIENTE GRAN IDEA. PODRÍAS DECIR QUE "LOS ÁRBOLES NO TE DEJAN VER EL BOSQUE", Y ES COMÚN ENTRE LOS TARADOS DEL ARTE COMO YO. CUESTA CONTAR UNA HISTORIA DE FORMA DIRECTA CUANDO HAY TANTAS POSIBILIDADES EN EL AMBIENTE.

SOY CÉLEBRE POR ALENTAR MUCHOS EXPERIMENTOS ABSURDOS EN EL PAPEL IMPRESO Y EN LA RED. DESDE QUE SALIÓ ENTENDER EL CÓMIC EN 1993. ISIN EMBARGO, EN LA MAYOR PARTE DE ESTE LIBRO, BÁSICAMENTE ENSEÑO A MIS LECTORES A ENTERRAR SUS EXPERIMENTOS Y ENCARNARSE EN AN MISTAS! VUELVE A LA PÁGINA UNO. ¿VES EL BOCADILLO EN LA VINETA DE EN MEDIO?

¿UNA EXPERIENCIA DE LECTURA TAN FLUIDA QUE NO SEA COMO LEER, SINO COMO ESTAR ALLÍ?

ESO ES LO ÚLTIMO QUE TIENE EN MENTE UN FORMALIS-TA. Y NO ES EXACTAMENTE LO QUE BUSCAN TAMPOCO LOS ICONOCLASTAS Y LOS CLASICISTAS. PERO, COMO DIGO EN LAS NOTAS DEL CAPÍTULO UNO, POR AGUÍ ES POR DONDE SE EMP EZA A HACER CÓMICS. PARA ESTO EXISTEN LOS CÓMICS. Y BUSCAR ESE OBJETIVO AYUDA A ILUMINAR EL CAMINO A CUALQUIER OTRA META.

NOTAS ADICIONALES EN: WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/ MAKINGCOMICS



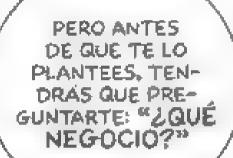














SÓLO EN NORTEAMÉRICA, HAY EL DOBLE DE MERCADOS A TENER EN CUENTA QUE CLANDO YO EMPECÉ. NINGUNO OFRECE UN CAMINO FÁCIL

PARA LA FAMA O LA FORTUNA, Y ALGUNOS

SON MÁS RESTRINGIDOS CREATIVAMENTE QUE OTROS,

PERO LA MAYORÍA OFRECEN AL MENOS ALGUNOS

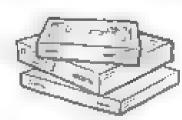
EJEMPLOS DE ÉXITO.







COMIC BOOKS



NOVELAS GRÁFICAS



EDITORIALES PEGUE-

NAS/ALTERNATIVAS

TIRAS DIARIAS DE PRENSA

PERIODICOS

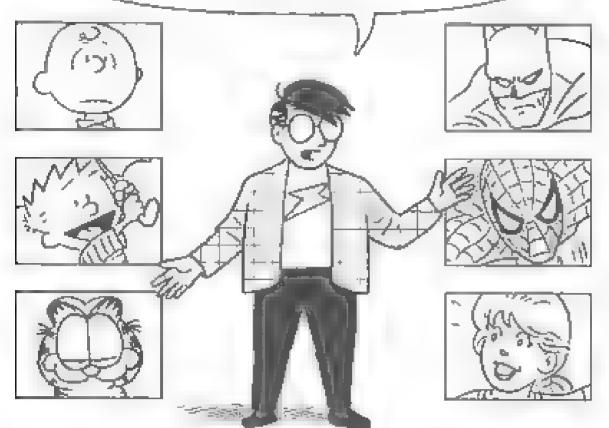
PUBLICACIONES DIVERSAS

FORMATO MANGA

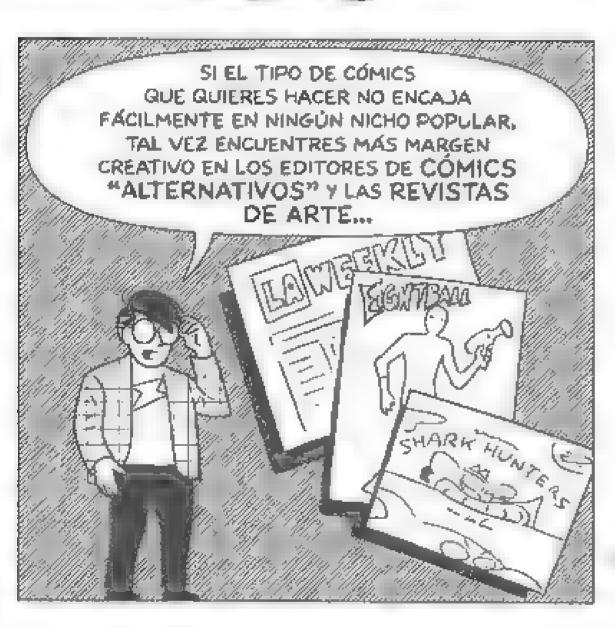
WEBCOMICS

OTROS MEDIOS NUEVOS

ALGUNOS DE LOS MAYORES ÉXITOS A LO LARGO DE LOS AÑOS SE HAN PRODUCIDO EN LAS TIRAS DE PRENSA Y LOS COMIC BOOKS PERIÓDICOS.









... O AUTOPUBLI-

CANDOTE MEDIAN-

TE IMPRENTAS DE

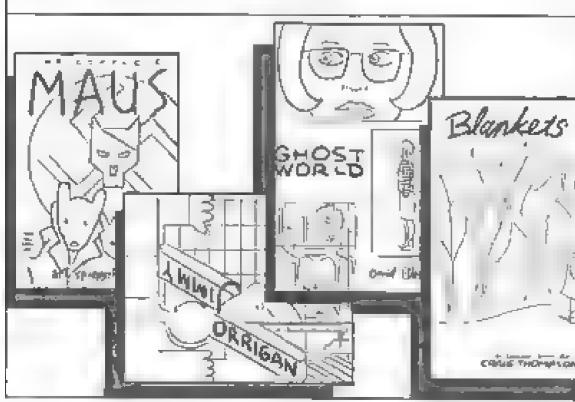
OFFSET, IMPRESION



CON DISTRIBUCIÓN

LIMITADA, TALES

EDITORIALES TAMBIÉN ALIMENTAN EL MERCADO DE LA NOVELA GRÁFICA. DE HECHO, MUCHOS ÉXITOS DEL MOVIMIENTO DE LA NOVELA GRÁFICA SE ORIGINARON EN LAS ESCENAS ALTERNATIVA Y DE LOS PEQUEÑOS EDITORES.



DAD DE NORTEA-MÉRICA...

POR SUPUESTO, EL

MERCADO DEL CÓMIC

CON MÁS ÉXITO EN

NORTEAMÉRICA NO

PROCEDE EN REALI-

DIBUJANTES
NORTEAMERICANOS
HAN TENIDO EXITO
CREANDO CÓMICS
PROPIOS CON
FORMATO
MANGA*.











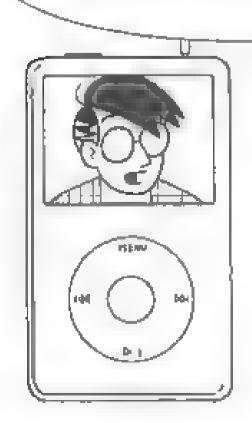
AHORA MISMO, LOS MAYORES

EXITOS DE LOS WEBCOMICS

PUEDE INCLUSO

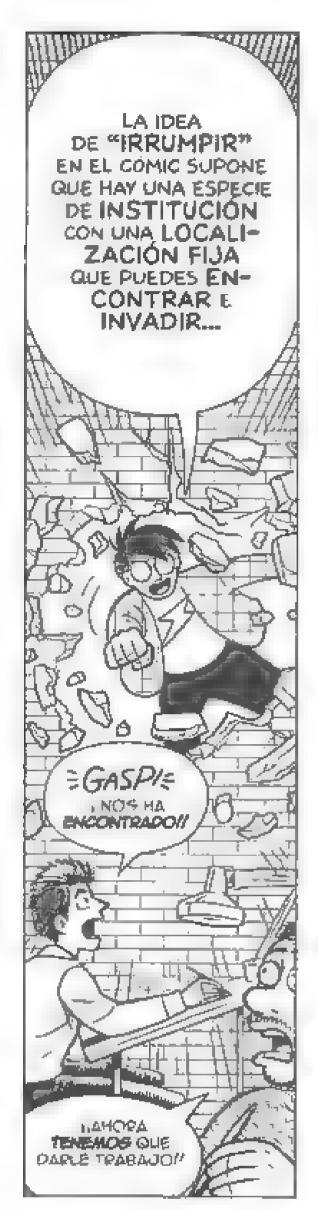
QUE LA RED NO SEA EL ÚLTIMO GRITO

DEL NEGOCIO DEL CÓMIC DENTRO DE UNOS AÑOS,
YA QUE LAS POSIBILIDADES DE NUEVOS APARATOS DE INFORMACIÓN Y OTRAS APLICACIONES DE LOS NUEVOS MEDIOS ESTAN AHÍ.



HA HABIDO
ALGUNAS INICIATIVAS
EN ESA DIRECCIÓN,
PERO ES UN CAMPO
QUE SIGUE EN SU
INFANCIA, Y NADIE
SASE CUÁL SERÁ SU
DESTINO.









PONER EL MERCADO

ENTERO PATAS

ARRIBA...





QUE SE HA VISTO

NUNCA!

PREPARATE
PARA PEGARTE
ALGUN MORRAZO
MIENTRAS APRENDES!

IVUELVE ATRAS EN ESTE LIBRO Y ENCONTRARÁS UNA DOCENA DE OPORTUNIDADES PARA IR MÁS ALLÁ DE LO QUE ESTÁ CONSIGUIENDO HOY EN DÍA NINGUN DIBUJANTE DE CÓMICS!

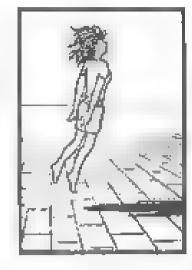
ESE NO ES EL OBJETIVO **GUE ALCANZAN TODOS LOS** DIBUJANTES DE CÓMIC DE ÉXITO...

> ... ES EL OBJETIVO QUE LOS PROFESIONALES NO SUELEN ALCANZAR. INCLUIDO YO!

AHORA TIENES LA OPORTUNIDAD DE EXPLORAR LAS TÉCNICAS NARRATIVAS INNOVADORAS QUE MI GENERACIÓN APENAS HA EMPEZADO A ENTENDER ...

















...PARA ENCONTRAR ALGO NUEVO QUE DECIR, Y DECIRLO CON VOZ CLARA Y FUERTE ...

ELECCIÓN DE MOMENTO



ELECCIÓN DE

ELECCIÓN DE

ENCUADRE

IMAGEN

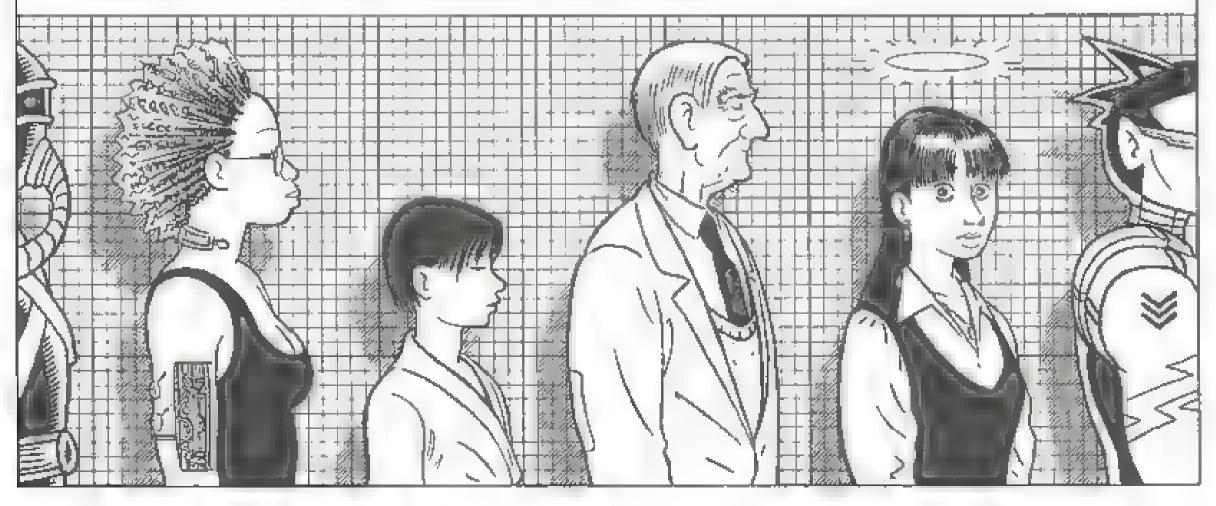


ELECCIÓN DE

ELECCIÓN DE

FLUJO

...PARA CREAR PERSONAJES CON VIDAS INTERNAS TAN PROFUNDAS Y APARIENCIAS EXTERNAS TAN VARIADAS Y FASCINANTES QUE COBRAN VIDA PROPIA.

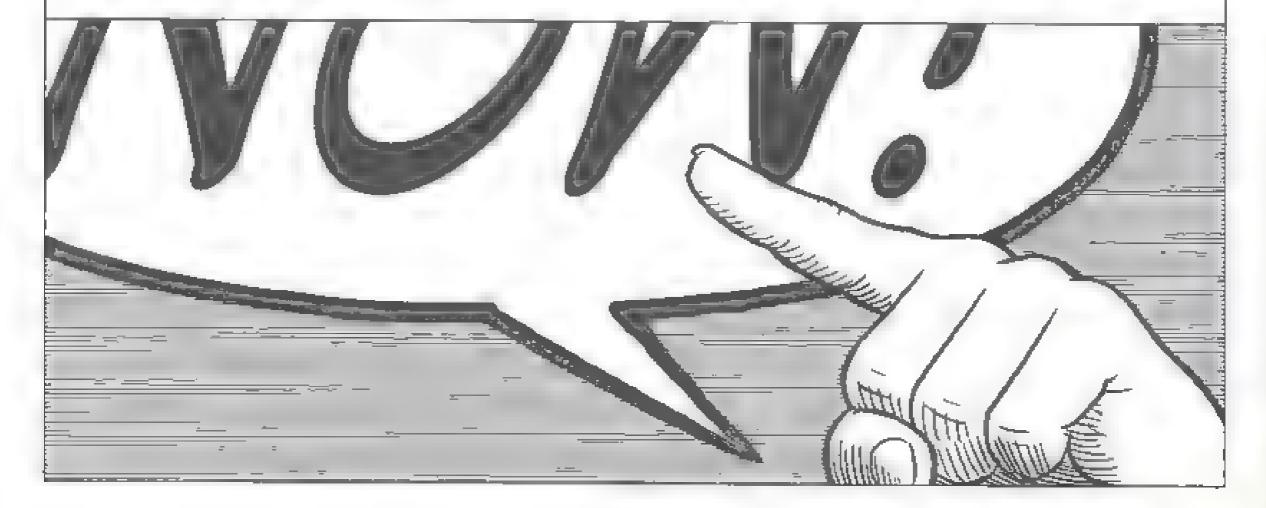


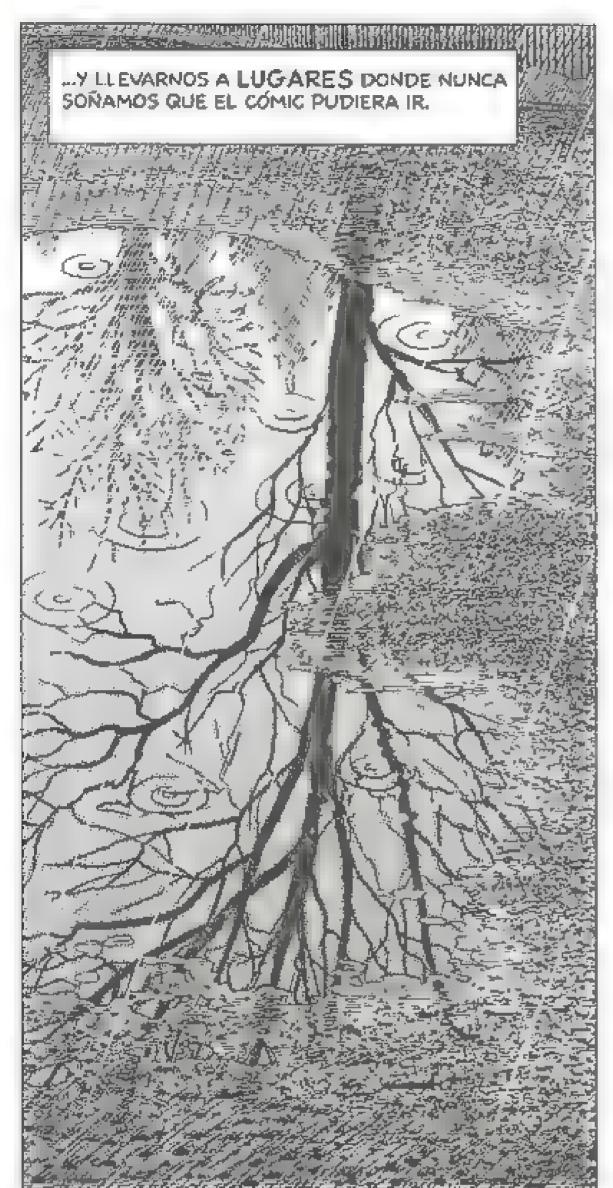


...Y LAS SEÑALES Y SÍMBOLOS DEL CUERPO HUMANO...



...Y UNIR PALABRAS Y DIBUJOS PARA CREAR IDEAS Y SENSACIONES QUE NINGUNO DE NOSOTROS SONO QUE EL CÓMIC PUDIERA PRODUCIR...









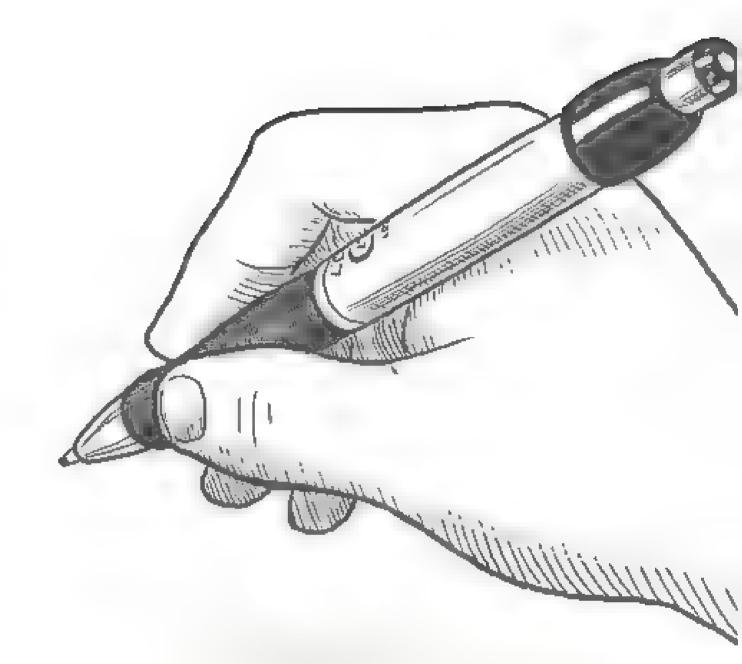








..,PARA
CADA NUEVA MANO
QUE SE LE
ACERCA.



CAPÍTULO 7: HACER CÓMICS

PÁGINA 244 - LES UN BUEN TRABAJO?

A MÍ ME ENCANTA MI TRABAJO, PERO NO TODO EL MUNDO QUE HACE CÓMICS OPINA LO MISMO, Y NO CONOZCO NINGÚN HISTORIETISTA QUE LO CONSIDERE "FÁCIL".

CHRIS WARE ADVERTÍA A UN PÚBLICO DE POSIBLES HISTORIETISTAS: "TENÉIS QUE TRABAJAR MUY, MUY DURO. DIBUJAR CÓMICS EXIGE PRÁCTICAMENTE TODO TU TIEMPO LIBRE... PASARÁN DOS O MÁS DÉCADAS SIN QUE LO NOTES. TUS AMIGOS SE CASARÁN, TENDRÁN HIJOS, SE DIVORCIARÁN Y MORIRÁN, MIENTRAS QUE TÚ TRABAJAS EN TU HISTORIA GRÁFICA A CÁMARA LENTA. EL RITMO MEDIO DE TIEMPO DE TRABAJO A TIEMPO NARRATIVO REAL EN LA HISTOR A ES DE CUATRO MIL A UNO". LOS PROPIOS CÓMICS DE WARE SON EXTRAORDINARIAMENTE LABORIOSOS, PERO OTROS REPITEN SU DESESPERADO PRONÓSTICO, ESPECIALMENTE CHARLES SCHULZ, QUE SIMPLEMENTE DECLARÓ: "DIBUJAR CÓMICS TE DESTRUIRÁ; TE PARTIRÁ EL CORAZÓN".

YO ME QUEDO CON MI ACTITUD DE "ES UN TRABAJO MAJETE SI PUEDES CONSEGUIRLO". Y NO SOY EL ÚNICO, PERO TAMBIÉN ES IMPORTANTE SUBRAYAR EL "SI" EN ESA ALEGRE FRASE. EL NUMERO DE DIBUJANTES DE CÓMIC QUE GANAN DINERO SUFICIENTE PARA MANTENER UNA FAMILIA ES MUY PEQUENO COMPARADO CON EL DE LOS QUE QUIEREN, Y EL TALENTO ENTRE LOS ASPIRANTES SE HA DISPARADO ÚLTIMAMENTE. SER BUENO YA NO ES SUFICIENTE. HAY QUE SER GENIAL.

PÁGINA 247, VIÑETAS TRES-CUATRO — EL MERCADO DE LOS WEBCOMICS

NINGÚN MERCADO ES TAN IMPREDECIBLE Y ESTÁ EVO-LUCIONANDO TAN RÁPIDAMENTE COMO EL DE LOS WEB-COMICS. ESCR BO ESTO EN PRIMAVERA, Y PARA CUANDO ESTE LIBRO SALGA EN OTOÑO, TODO PODRÍA HABER CAMBIADO. ALGUNAS COSAS SON CONSTANTES, SIN EMBARGO. LO MEJOR QUE PUEDES HACER PARA QUE SE FIJEN EN TI SIGUE SIENDO HACER UN BUEN TRABAJO QUE CONECTE CON TU PUBLICO, SEGUIDO DE HACERLO CONOCIDO PARA AQUELLOS DIBUJANTES Y BLOGGERS QUE SUELEN LINKAR LAS COSAS QUE LES GUSTAN. CONOCE LA ESCENA COMO LECTOR Y TE RESULTARÁ MÁS FÁCIL UNIRTE A LA ESCENA COMO DIBUJANTE Y GUIONISTA.

AHORA MISMO, LOS CÓMICS DE MÁS ÉXITO DE LA RED SON LAS TIRAS DE HUMOR NATIVAS DE LA RED CON UN PUBLICO LO BASTANTE GRANDE COMO PARA ATRAER ANUNCIANTES Y PATROCINADORES, PROMOCIONAR TÍTULOS IMPRESOS ASOCIADOS Y VENDER MERCHANDISING. LOS WEBCOMICS DE FORMATO LARGO, EQUIVALENTES EN INTERNET A LOS COMICS BOOKS Y LAS NOVELAS GRAFICAS, HAN TENIDO MENOS ÉXITO PERO SIGUEN PROLIFERANDO.

LAS DESCARGAS PAGADAS, A PESAR DE UNA EXPLO-SIÓN EN LA INDUSTRIA MUSICAL, SON MENOS CO-MUNES EN LOS WEBCOMICS EN LENGUA INGLESA EN ESTOS MOMENTOS, AUNQUE LOS EMPRESARIOS Y LOS HISTORIETISTAS (INCLUIDO YO), SEGUIMOS PROBANDO DIVERSOS MODELOS, Y HAY ALGUNOS MOVIMIENTOS SIGNIFICATIVOS EN EL MERCADO DE CÓMICS ASIÁTICO EN INTERNET.

INTENTARÉ CONDENSAR LA ESCENA ACTUAL EN MIS NOTAS EN INTERNET (Y MI AMPLIACIÓN EN INTERNET DE LA SECCIÓN DE TECNOLOGÍA, "CAPÍTULO 5 1/2"). DE MOMENTO, RECUERDA QUE NINGÚN MERCADO DEL CÓNIC ENCAJA MEJOR CON LA METÁFORA DEL TREN EN MARCHA DE LA PÁGINA 248 QUE LOS WEBCOMICS.

PENSAMIENTOS FINALES

AL PRINCIPIO DE ESTE LIBRO DIJE QUE NO HAY NINGUNA REGLA QUE TENGAS QUE SEGUIR. SIN EMBARGO, SI SIENTES CURIOSIDAD, YO SÍ TENGO ALGUNAS REGLAS QUE INTENTO SEGUIR. AQUÍ TIENES CLATRO:

- I. APRENDE DE TODO EL MUNDO
- 2 NO SIGAS A NADIE
- 3. PRESTA ATENCIÓN A LAS TENDENCIAS
- 4. TRABAJA COMO UNA BESTIA

NADIE TIENE TODAS LAS RESPLESTAS, INCLUIDO YO, PERO CREO QUE TODO EL MUNDO TIENE UNA PIEZA DEL ROMPECABEZAS. ESPERO QUE CONSIDERES ESTE LIBRO UN PUNTO DE PARTIDA, UNA GUÍA A LAS TENDENCIAS Y POSIBILIDADES QUE AL MENOS ESTE DIBUJANTE CREE VER AHÍ FUERA. MUCHOS DE MIS PARES NO ESTÁN DE ACUERDO CONMIGO SOBRE ALGUNOS DE ESTOS TEMAS. APRENDE DE TODOS NOSOTROS Y DECIDE POR TI MISMO QUÉ TE FUNCIONA MEJOR.

PODRÍAS IGNORAR TODO LO QUE HE ESCRITO Y SEGUIR PRODUCIENDO UN CÓMIC GENIAL. PODRÍAS SEGUIR TODAS LAS SUGERENCIAS QUE HE HECHO Y PRODUCIR UNA BASURA. NO HAY SUSTITUTO PARA EL INSTINTO Y LA INSPIRACIÓN. PERO SI ESTE LIBRO TE HA AYUDADO A MEJORAR LO PRIMERO O A REFORZAR LO SEGUNDO, A MÍ ME BASTA.

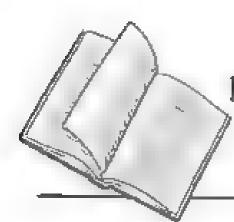
GRACIAS POR LEERME Y BUENA SUERTE.

SCOTT MCCLOUD

EN ALGÚN LUGAR DE ESTADOS UNIDOS, 2006

PARA MÁS NOTAS, EL "CAPÍTULO 50", RECURSOS, LINKS, ACTUALIZACIONES, PONTIFICACIONES, FRASES ATROPELLADAS, NEGACIONES COBARDES Y DETALLES SOBRE LA DESCOMUNAL GIRA MAKING COMICS (LOS CINCUENTA ESTADOS ENTEROS, EMPEZANDO EN EL OTOÑO DE 2006... 10 ESO ESPERAMOSD, VISITA:

WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS



Bibliografía y lecturas sugeridas

Una auténtica bibliografía para este libro abarcaría miles de títulos, ya que la mayoría de las ideas en estas páginas proceden de leer cómics, no de libros sobre cómics. Sin embargo, confío en que la siguiente lista te resulte útil. Algunos de los libros me ayudaron directamente durante mi documentación. Muchos son sólo buenos libros que recomiendo.

Los primeros de la clase

Hay unos pocos libros que destacan de tal manera en sus respectivas materias que se convierten en lecturas básicas. Son estos:

Chelsea, David. Perspective! For Comics Artists. Nueva York: Watson-Guptill, 1997.

Esner, Will. *El cómic y el arte secuencial.*Norma editorial, Barcelona, 1985.

Faigin, Gary. The Artist's Complete Guide to Facial Expression. Nueva York: Watson-Guptill, 1990.

Lee, Stan y John Buscema. Cómo dibujar cómics al estilo Marvel. Mr ediciones, Madrid, 1999

Tuffe, Edward. The Visual Display of Quantitative Information. Cheshire: Graphics Press, 1987.

Los libros de Chelsea y Faigin son los más prácticos, ya que necesitarás su consejo en cada págma
que dibujes. El libro de Chelsea está en forma de
cómic como éste y es muy revelador. Si alguna vez
has tenido problemas para dibujar perspectivas, te
los resolverá en un tiempo récord. El libro de Faigin sobre expresiones fue una gran ayuda para mí
personalmente. Como en mi propia sección sobre
expresiones, sin embargo, no te quedes colgado
del estilo. Faigin no te dice cómo dibujar expresiones de ningún modo concreto, sino que sólo te
ayuda a comprender cómo funciona el rostro, y lo
hace extremadamente bien.

El libro de Eisner es un pilar sobre el que todos hemos ido construyendo a lo largo de los años. Su libro de 1996 La narración gráfica también está recomendado.

Lee y Buscema son mucho más especificos en su enfoque, pero si quieres comprender el estilo de cómics que ayudaron a definir en los 70, Cómo dibujar cómics al estilo Marvel cumple.

El libro de Tuffe es sobre diseño de información, no sobre cómics, pero sus ideas sobre la claridad y la comunicación son poderosas y persuasivas. Tuffe sabe que el buen diseño es algo más que elegir el logo correcto y explica muy bien por qué. Visual Display es el clásico que lo inició todo, pero sus libros posteriores Envisioning Information (1990) y Visual Explanations (1997) son igual de buenos.

Referencia general / Teoría

Blackbeard, Bill y Martin Williams. The Smithsonian Collection of Newspaper Comics. Washington, DC: Smithsonian Institution Press, 1977. Una recopilación clásica a gran tamaño de muchas de las primeras tiras de cómic. Podría estar en tubiblioteca si no puedes encontrar (o permitirte) una copia usada.

Dooley, Michael y Steve Heiler. The Education of a Comics Artist Visual Narrative in Cartoons, Graphic Novel, and Beyond. Nueva York: Allworth Press, 2005. Entrevistas con un amplio espectro de historietistas (incluido yo) y extraños pero interesantes vistazos al pensamiento de algunos de los mejores dibujantes que trabajan en la actualidad.

Gravett, Paul. Graphic Novels: Stories to Change Your Life. Nueva York: Collins Design, 2005. Formato gigante muy llamativo, pero Gravett es un estudioso serio de la escena y cubre mucho terreno (lo mismo vale para su libro sobre el manga citado más abajo).

Harvey, R. C. The Art of the Comic Book. Jackson: University Press of Mississippi, 1996. Ver también el libro de Harvey de 1994 The Art of the Funnies.

Schutz y Brownstein, editores. Eisner/Miller.
Norma editorial, Barcelona, 2006. Dos gigantes del cómic americano, Will Eisner y Frank Miller, hablan de todo durante 352 páginas.

Más sobre manga

Deppey, Dirk, editor. *The Comics Journal of 269.*Seattle: Fantagraphics, 2005. Varios ensayos interesantes sobre el manga en esta edición gigante del venerable TCJ.

Gravett, Paul. Manga: *Le era del nuevo cómic.* Grupo H. Kliczkowski, Madrid, 2004.

Schodt, Frederik L. Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Tokio/Nueva York: Kodansha International, 1983. Un año después de que empezara a escudriñar las estanterías de Libros Kinokuniya en Nueva York (ver página 215), salió el libro de Schodt y contestó a muchas preguntas. Ver también su más reciente Dreamland Japan.

Shiratori, Chikao. Secret Comics Japan. San Francisco: Cadence Books, 2000. Una bonita antología de algunos cómics underground japoneses, recopilada por un antiguo editor de la influyente revista alternativa japonesa Garo.

Y sí, hay literalmente centenares de manuales prácticos dirigidos al estilo manga. Ojalá pudiera ayudante a seleccionar, pero me cuesta identificar a los más destacados. Elige el que te parezca mejor. Pero fijate sobre todo en lo que hay debajo de esos estilos.

Dibujar humanos

- Bridgman, George. Constructive Anatomy,
 Bridgman's Life Drawing, etc. Nueva York: Dover
 Publications. Libros de dibujo de figura muy
 populares desde la década de 1920, todavía se
 usan hoy
- Darwin, Charles. La expresión de las emociones en los animales y en el hombre. Alianza editorial, Madrid, 1998. Publicado por vez primera en Gran Bretaña en 1872. Con amplias notas de Paul Ekman.
- Ekman, Paul. Emotions Revealed. Nueva York: Henry Holt, 2003. Análisis profundo de las expresiones faciales. Escasas ilustraciones, pero todavía es útil para los dibujantes y una fuente clave para el libro de Gary Faigin.
- Hamm, Jack. Cartooning the Head and Figure.
 Nueva York: The Putnam Publishing Group,
 1967. No conozco ningún dibujante contemporáneo que quiera dibujar como Jack Hamm,
 pero todos adoramos sus simpáticos y obsesivamente detallados manuales y puede que tú
 también.
- Morris, Desmond. Manwatching. Nueva York: Harry N. Abrams, 1977. (Descatalogado, pero que eso no te detenga). Si lo que sale en la página 111 te interesa, busca una copia de este apabullante libro de Morris de los años 70. En mi búsqueda de una guía del lenguaje corporal que fuera tan buena como los textos que encontré para las expresiones faciales me vi frustrado (la mayoría parecían más interesados en cómo ligar con mujeres en la máquina del café o con convencer al gerente de ventas regional de que eras un ganador), pero el libro de Morris, que tengo desde la universidad, sigue siendo una fuente de inspiración y deleite.

Escribir cómics

- Gertler, Nat editor, Panel One: Comic Book
 Scripts by Top Writers. Thousand Oaks: About
 Comics, 2002. Muestras de diversos guiones de
 cómic en la forma en que fueron entregados al
 dibujante; el volumen siguiente, Panel Two, publica algunos de mis propios guiones de los 80.
- O'Neil, Denis. The DC Comics Guide to Writing Comics. Nueva York: DC Comics, 2001. De la misma serie que las instrucciones para dibujantes de DC (ver más abajo).
- Salisbury, Mark. Los secretos de los guionistas de cómics. La Factoria de Ideas, Madrid, 2002. No lo tengo, pero el de los dibujantes (ver más abajo) es bastante bueno y supongo que éste también lo será.

Herramientas y técnicas

- Blair, Preston. Cartoon Animation. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, 1995 (formato más compacto que el original que conseguí en los 70).
- Collins, Sean T. editor. How to Draw: The Best of Nizard Basic Training. Congers: Wizard Entertainment, 2005. Básicamente el polo opuesto de este libro, pero ofrece una muestra digna de los estilos superheroicos mainstream contemporáneos, además de buenos consejos de veteranos inteligentes como Joe Kubert y Walt Simonson.
- Guptill, Arthur L. Rendering in Pen and Ink. Nueva York: Watson-Guptill, 1997. Publicado originalmente en 1937. Recomendado por varios dibujantes con quienes contacté.
- Loomis, Andrew. *Diversos títulos*, Paul Smith y otros dibujantes que conozco se adhieren a los libros de dibujo de figura de Andrew Loomis. La web SaveLoomis.org tiene vínculos con fuentes en internet para diversos títulos de Loomis.
- Martin, Gary, con Steve Rude. El arte del entintado. La factoria de ideas, Madrid, 1999. Una respetada guía que algunos de mis corresponsales mencionaron. Tal vez esté descatalogado, pero todavía podrías encontrar alguna copia.
- Norling, Ernest. Perspective Made Easy. Mineola: Dover Publications, 1999. Publicado por vez primera en 1939, este libro cumple con lo que promete, ¡Y es barato! Otro de los favoritos de Paul Smith.
- Richardson, John Adkins. The Complete Book of Cartooning. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1977. Aunque un poco anticuado, Drew Weing y yo tenemos buenos recuerdos de este libro inteligente y ecléctico que nos llamó la atención cuando estábamos aprendiendo a hacer cómics.
- Sansbury, Mark. Artists on Comics Art. Londres: Titan Books, 2000. Interesantes conversaciones con dibujantes de cómics sobre sus técnicas.
- Varios, The DC Comics Guide to., (...Pencilling, ...Inking, ...Coloring and Lettering). Nueva York: DC Comics, 2002-2004. Guías elegantes, bien hechas e informativas sobre técnicas mainstream modernas.
- Walker, Mort. *The Lexicon of Comicana*. Port Chester: Comicana Inc., 1980. No es práctico, pero si muy divertido.
- Withrow, Steve y John Barber. Webcomics: Tools and Techniques for Digital Cartooning. Hauppauge: Barrons Educational Series, 2005. Una recopilación grande y espectacular de algunos de los historietistas más creativos de la red. Muy inclinada hacia los historietistas artistas excéntricos como yo, pero ofrece mucha información buena sobre herramientas y técnicas.

Para guías en internet, visitar: www.scottmccloud.com/making comics



Créditos Artísticos

A menos que se indique lo contrario, el autor es también el propietario del copyright.

Página 5, viñeta 1: Lynn Johnston, For Better or Worse. David Mazzucchelli, Botmon: Yeor One (con Frank Miller) © DC Comics. Art. Spiegelman, Maus: A Survivor's Tole Rumiko Takahashi, Ronmo % © Rumiko Takahashi/Shogakukan. David B., Epileptic. Demian 5, When I om King (www.demian5.com). Página 25, viñeta 4: Jaime Hernandez, Love and Rockets. Página 27, viñeta 6: Matt Feazell, de Disney Adventures/ Mickey Mouse ©/ ** Disney.

Página 28, viñeta 4: Jason Lutes, Jor of Fools.

Página 29, viñeta 3: Craig Thompson, Blankets, Viñeta

4: Ho Che Anderson, King. Frank Miller, Sin City.

Página 30, viñeta 6: Îmagen de Kelly Donovan utilizada con permiso. ¡Gracias, Kelly!

Página 31, viñeta 31: Derek Kirk Kim, Same Diference and Other Stories.

Página 47, viñeta 3: Eichiro Oda, One Piece. Viñeta 4: François Schuiten, Zora (con Luc) @ Les Humanoides.

Página 56: Chester Brown, Louis Riel.

Página 68, viñetas 2-4: Personajes de Zot! © Scott McCloud. Viñeta 5: Dumbiedore de Harry Potter de J. K. Rowling, Gandalf de El Señor de los Anillos de J. R. R. Tolkien, Ob: Wan Kenobi de Stor Wors © Lucasfilm.

Página 66: Steve Ditko, Amazing Fantasy nº 15 (con Stan Lee) @ Marvel Entertainment Group.

Página 69, viñeta 4: Walt Kelly, Pogo © OGPI

Pagina 70, viñeta 7: Rumiko Takahashi, Ronmo 1/4 @

Rumiko Takahashi/Shogakukan.

Página 72, viñeta 1: Uderzo, Asterix (con Goscinny) © Dargaud. Viñeta 2: Yasuiti Osima, Fother and Son (con Norio Hayasi). Viñeta 3: Jaime Hernandez, Love and Rockets, Zot! © yo. Personajes de Sandma de Neil Gaiman © DC Comics. Personajes de The Fantastic Four © Marvel Entertainment Group.

Página 79, viñeta 2: Craig Thompson, Blankets.

Página 100, viñeta 5: Art Spiegelman, Maus: A Survivor's Tale. Chris Ware, Jimmy Corngon: The Smartest Kid on Earth Viñeta 6: Jason Little, Jack's Luck Runs Out.

Página 106, viñeta 5: Bryan Hitch con Paul Neary/ Andrew Currie, The Ultimates Volume 2 (con Mark Millar) © Marvel Entertainment Group. Viñeta 6: Chris Ware, Jimmy Corngan: The Smartest Kid on Earth; R. Crumb, "Memories are Made of This", de Weirdo n° 22, Seth, Clyde Fans Book One; Eric Drocker, "Home" from Flood.

Página 115, Viñeta 1: Heinrich Kley, boceto sin titulo. Viñeta 2: Jaime Hernandez, Love and Rockets. Viñeta 4: Tom Hart, The Sands

Página 124: Preston Blair, Cortoon Animation.

Pagina 125: Jaime Hernandez, Love and Rockets, Mort Walker, The Lexicon of Comicana. Kyle Baker, Kyle Baker Cartoonist Volume 2.

Página 126: Charles Schulz, Peanuts © United Media, Jaime Hernandez, Love and Rockets. Will E sner, City People Notebook, Contract with God y Family Matters. Craig Thompson, Blankets. Página 132: Spongebob SquarePants M Viacom.

Pagina 135, viñeta 7: Renee French, The Soop Lody

Vifieta 8: Patrick Atangan, The Yellow Jar.

Página 136, viñeta 3: (de arriba abajo) Junji Ito, Uzumoki © Junji Ito/Shogakukan; jeff Smith, Bone; Tom Hart, Hutch Owen's Working Hord, Chris Ware, Acme Novelty Library; James Sturm, The Golem's Mighty Swing; David B., Epileptic; y Vera Brosgol "t Wish..." de Flight n° 1.

Página 137, viñeta 3: David Mazzucchelli, City of Gloss (con Paul Karasik) adaptación © Bob Callahan Studios.

Página 138, viñeta 7: Art Spiegelman, "Don't Get Around Much Anymore" de Breakdowns.

Página 139, viñeta 2: Steve Dicko, Public Service Package. Viñeta 3: Will Eisner, A Contract with God. David Chloe, Slow

Jams. Chris Ware, Jimmy Corngon: The Smortest Kid on Earth.

Página 140-141: Ver créditos para 135-139

Página 142, viñeta 2: Will Eisner, Comics and Sequential Art. Viñeta 4: Posy Simmonds, Gemma Bovery Viñeta 6: Peter Kuper, "Sex, Drugs, Rock 'n' Roll", de Stripped. Hope Larson y Lucy Knisley, Letter from the Bottom of the Sea.

Página 144, viñeta 2: Jack Kirby, Fantastic Four (con Stan Lee) © Marvel Entertainment Group. Viñeta 3: Patrick McDonnell, Mutts. Viñeta 4: Dave Sim, Cerebus (con Gerhard). Viñeta 6: Will Eisner, Comics and Sequential Art. Página 145, viñeta 1: Dao Clowes Chast World Miñota.

Página 145, viñeta 1: Dan Clowes, Ghost World Viñeta 2: Jason Lutes, Berlin.

Página 149, viñeta 5: Leonardo Da Vinci, pedacito de La Mono Lisa; Jane Austen, pedacito de Orgullo y prejuicio.
Página 152, viñeta 5: Patrick McDonnell, Mutts.

Página 153, viñeta 1: Vincent Van Gogh, pedacito de Noche de estrellos, James Joyce, pedacito de Ulises.

Página 154: Will Eisner, The Spirit.

Página 155: David Choe, Slow Jams, Guy Delisle, Pyongyang @ Guy Delisie y L'Association; Marjane Satrapi, Persepolis ©

Marjane Satrapi y L'Association

Página 156, de arriba abajo: Will Eisner, The Spint; Shawn McManus, Sondmon (guion Neil Garman, rotulación Todd Klein) © DC Comics; Jordan Crane, The Clouds Above; Masashi Kishimoto, Noruto, Abajo a la derecha. Craig Thompson, Blankets,

Página 167, viñeta 1: Seth, Clyde Fons Book One.

Pagina 169, viñetas 1-3: Charles Schulz, Peanuts © United Media, Viñeta 4: Rick Geary, "The Age of Condos"

de At Home With Rick Geary

Página 171, viñeta 2: John Porcellino, King-Cat Comics and Stones: Special Mini-Supplement to McSweeney's Quarterly Concern n° 13. Viñeta 3: Debbie Drechsler, "Sixteen", de Twisted Sisters 2. Viñeta 4: Richard Mcguire, "ctrl" de McSweeney's Quarterly Concern n° 13. Viñeta 5: Gary Panter, Jimbo in Purgatory, Viñeta 6: Mariscal, "Crash" de Read Yourself Raw.

Página 179, viñeta 2: Hayao Miyazaki, Nousicou of the

Valley of the Winds @ Nibariki/Tokuma Shoten.

Página 181: Derek Kirk Kim, Healing Hands; Edward Gorey, "The West Wing" de Amphigorey; John Porcellino, King-Cat Comics and Stones: Special Mini-Supplement to McSweeney's Quarterly Concern n° 13.

Página 182: Jeff Smith, Bone.

Página 186: Dibujo de Paul Smith (oh).

Página 193: Giorgio Cavazzano, Walt Disney's World of the DiagonLords (con Byron Enckson) @ Disney Enterprises,

Página 194, primera fila: Craig Thompson, Blankets, Marjane Satrapi Persepolis & Marjane Satrapi y L'Association; Jessica Abel, La Perdida, Segunda fila: Hope Larson, Salamander Dream; Charles Burns, Black Hole; Spike, Templor, Arizona. Tercera fila: R. Crumb, "The Crumb Family" de The R. Crumb Handbook; Jim Rugg, Street Angel (con Brian Maruca); Tom Hart, Hutch Owen. Cuarta fila: Dave Cooper, Dan and Larry; June Kim, "Sheep, Sheep, Sleep"; Megan Kelson, "The Pickle Fork", de Scheherdzade. Quanta fila: Rick Geary, At Home with Rick Geary; Joos Swarte, "The Mirror" de Row #5, Jason Shiga, Double Happiness. Sexta fila: Howard Cruse, Stuck Rubber Baby; Kris Dresen, Encounter Her; Toc Fetch, ...of the Most Pope Joey... Volume 5, nº 1. The Tenacious Facts of Life of a Norman.

Página 196: Charles Dana Gibson, "The Education of Mr. Pipp" (1899).

Página 200: Viñeta 3: Vaie, de izquierda a derecha, de arriba abajo (algunos quedaron oscurecidos cuando pegué el coliage, mis discuipas a los historietistas rebanados) Greg Dean, Reol Life: Steven Charles Manale, Superslockers: Tatsuya Ishida, Sinfest; Erika Moen, DAR A Super Girly Top-Secret Comic Diory, Tracy White, Troced; Matt Bayne, Knights of the Shroud; Barry Deutsch, Hereville; Tintin Pantoja, Sevenplains; Roger Landridge, Hotel Fred; Spike, Templar, Arizona; Neil Babra, Imitation of Life; Raina Telgemeier, Smile; Walt Holcombe, Hails at Sea; Paul Taylor, Wapsi Square; R. Stevens, Diesel Sweeties; Jason Turner, Bright Morning Blue; Scott Kurtz, PvP; Bill Mudron, Pan; Adrian Ramos, The Wisdom of Moo; Kean

Soo, Jellaby; Ursula Vernon, Digger; Demian 5, The Truth about Elephants; Dorothy Gambrell, The New Adventures of Death; Hom... el gran rectángulo... tal vez D. Merlin Goodbrey; James Kochaika, American Eff; Bryant Paul Johnson, Teaching Boby Paranova; Jason Thompson, The Suff; Mike Krahulik, Penny Arcade (con Jerry Holkins): Reinder Dijkhuis, Courtly Manners (con Geir Strom); Steven L. C.oud, Boy on a Stick and Sither; Kris Dresen, Manya; Chris Shadoran, Streets of Northampton; Shaenon Garrity, Norbonic: Chuck Whelon, Pewfell (con Adam) Prosser): Derek Kirk Kim, Half Empty, Jenn Manley Lee, Dicebox: Kazu Kibuishi, Copper: Jeff Jacques, Questionable Content Cat Garza, Guentos de la Frontera; Dylan Meconis, Bite Me; James Turner, Beaver and Steve; Mitch Clem, Nothing Nice to Say; Lea Hernandez, Texas Steampunk, Christopher Baldwin, Little Dec: Faith Erin Hicks, Ice; Cito Chiang, Coscodio; Natasha Allegri, Normal Life; Jeffrey Rowland, Wigu; Nicholas Gurewitch, Perry Bible Fellowship; Les McClaine, Jonny Crossbones; John Alison, Scory Go Round; Rachel Hartman, Return to the Mod Bun; Steve Bryant, Atheno Voltoire (con Paul Daly y Chad Fidler); Colin White, Amicable Subversive; Jonathan Rosenberg, Goots: Fred Gallagher, Megatokyo, Svetlana Chmakova, Chasing Rainbows. Vineta 4: Steve Bryant, Athena Voltaire (con Paul Daly y Chad Fidler). Viñeta 5: James Kochalka, American Elf; Cat Garza, Cuentos de la frontera. Viñeta 6: Scott Kurtz, PvP; Mike Krahulik, Penny Arcade (con Jerry Holkins). Viñeta 7: John Allison, Scary Go Round; Dorothy Gambrell, The New Adventures of Death. Vineta 8: Joe Zabel, Fear Mongers; Patrick Farley, Delto Thrives, Viñeta 9: Brian Clevinger, 8-8st Theatre: R. Stevens, Diesel Sweeeties.

Página 201, viñeta 2: Kazu Kibushi, Copper. Viñeta 3: Drew Weing, Pup. Vineta 4: Justine Shaw, Nowhere Girl.

Viñeta 6: Demian 5, When I om King

Página 210: Toc Fetch, ... of the Most Pope Joey... Volume 3, nº

1 The Tendociously Sane Adventures of a Norman.

Página 212, fila de abajo: jim Woodring, Frank; Kyle Baker, Undercover Genie, Volume One; Joe Sacco, The Fixer, Chris

Ware, Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth

Página 213, fila de arriba: Jeff Smith, Bore; Rumiko Takahashi, InuYosho; Marjane Satrapi, Persepulis; Erik Drooker, Flood, Segunda fila: Osamu Tezuka, Astroboy, Herge, Tintin © Casterman; Charles Schulz, Peanuts @ United Media; Phoebe Gloeckner, A Child's Life Torcera fila: David B., Epileptic, Demian 5, When I om King.

Página 214, viñeta 5: Rumtko Takahashi, hauYosho.

Página 216, viñeta II Batman @ DC Comics, Astroboy © Tezuka Productions. Columna Izquierda: Yamasaki y Adachi, Flower Comics Series (título de la serie en japonés, lo siento); Ishil Isami, 750 Rider, Osamu Tezuka, Vompire; Yasuiti Osima, Fother and Son (con Norio Hayasi). Columna derecha: Shinji Mizushima, Dokoben: Yamasaki y Adachi, Flower Comics Series; Osamu Tezuka, Dororo; Keifi Nakazawa, Gen of Hiroshima; Riyoka Ikeda, Rose of Versailles.

Página 217, fila de enmedio: Shotaro Ishinomori, Cyberg 009 (2 imagenes); Yasuiti Osima, Fother and Son (con Norio Hayası) (2 imágenes); Shinji Mizushima, Dokoben; Yoshihiro Tatsumi, "Disinfection", de The Push Man and Other Stories: H Sato, Shonen Champion Comics Senes (titulo de la serie en japones); Ishii Isami, 750 Rider; Ryoko Ikeda, Rose of Versuilles;

Yasuiti Osima, Father and Son (con Norio Hayasi).

Página 218, viñetas 2-4: Osamu Tezuka, New Treasure Island, Astroboy, Blockjack, Dororo, Princess Knight, Jungle Emperor, Buddho © Tezuka Productions. Viñeta 6, izquierda a derecha: Katou Kazuhiko alias Monkey Punch, Lupin III; Yamasaid y Adachi, Hower Comics Series (citulo de la serie en japones), Keiko Takemiya, Toward Terra; Shinji Mizushima, Dokaben, Kazuo Koike y Goseki Kojima, Lone Wolf and Cub; Katsuluro Ohtomo, Action Comics Series (titulo de la serie en japones) (con Toshihiko Yahagi); Shunji Sonoyama, The Chief Clerk in His Prime; Riyoko Ikeda, Rose of Versailles; Reiji Matsumoto, Ghost Worrior, Fujiko F. Fujio, Domemon, Akira Toriyama, Dr. Siump; Camemaru y Takeshi Yoneda (creo, los créditos estan en japones), Bottom Modonno.

Página 219, viñeta 3: Craig Thompson, Blankets: Chris Ware, Jimmy Corrigon, The Smortest Kid on Earth; Chynna Clugston, Queen Bee; Derek Kirk Kim, Same Difference. Viñeta 5: Fred Gallagher, Megotokyo. Viñeta 6: Rumiko Takahashi, InuYasha; Moyocco Anno, Sugar Sugar Rune; Clamp,

Chobits; Natsuki Takaya, Fruits Bosket, Masashi Kishimoto, Noruto; Aı Yazawa, Paradise Kıss.

Página 220, viñeta I: Natsuki Takaya, Fruits Basket. Viñeta 2: Diseño de pagina de "Everybody Wants my Girl", de Joe Simon y Jack Kirby, de la recopilación Real Love. Viñeta 4: Diseño de pagina de Kodocho por Miho Obana. Viñeta 5: Miwa Ueda, Peoch Girl. Viñeta 8: Masashi Kish moto, Naruto.

Página 221, viñeta 1: Masashi Kishimoto, Naruto. Viñeta 3: Eiichiro Oda, One Piece, Viñeta 4: Mark Bagley, Art Thibert y/o Dan Panosian, Ulumate Spider-Man Volume One (con Bill Jemas y Brian Michael Bendis). Viñeta 2: Edward Elric de Full Metal Alchemist @ Hiromu Arakawa/Square Enix. Vineta 7: Amy Kim Ganter, Sorceress and Secretaries @ Amy

Kım Ganter y Tokyopop.

Página 223, viñeta 1: Bryan Lee O'Malley, Scott Pilgrim. Página 225, viñeta 3: Jack Kirby, The Fontosuc Four (con Stan Lee) @ Marvel Entertainment Group, Viñeta 4: Superman © DC Comics; esta viñeta podría haber sido dibujada por Curt Swan pero no habia creditos artísticos en

la recopilación donde la encontré

Página 226, viñeta I, circulo nº 1: Osamu Tezuka, Astroboy @ Tezuka Productions. Nº 2: Shotaro Ishinomori, Cyborg 009. N° 3: Masamune Shirow, Appleseed. N° 4: Osamu Tezuka, Princess Knight @ Tezuka Productions. Nº 5: Ryoko Ikeda, Rose of Versoilles. Nº 6: Rumiko Takahashi. Ronmo ½ @ Rumiko Takahashi/Shogakukan, Nº 7: Osamu Tezuka, Dororo @ Tezuka Productions. Nº 8: Sampei Shirato, Ninja Bucheicho, Nº 9: Kazuo Koike y Goseki Kojima, Lone Wolf and Cub. Viñeta 4: Osamu Tezuka, Phoenus, Jack Kirby, New Gods © DC Comics.

Página 227, viñeta 1: Herge, Tinun @ Casterman. Viñeta 2: Moebius, Ouvres Completes Iome 2, Jean-Claude Mézières, Ambassador of the Shadows (con Pierre Christin); Lewis Trondheim, Mildiou © Editions du Seuil. Viñeta 3: Hayao Miyazaki, Nousicoo of the Valley of the Winds @ Nibariki/Tokuma Shoten. Viñeta 4: Jeff Jacques, Questionable Content: Mike Krahuik, Penny Arcade (con Jerry Holkins); Metch Clem, Nothing Nice to Soy: James Kochalka, American Elf, Eric Millikin, Fetus-X. Joe Zabel, Fear Mongers; Jeffrey Rowland, Overcompensating; Jenn Manley Lee, Dicebox: Dylan Meconis, Bite Me. Viñeta 5: The Hulk @ Marvel Entertainment Group.

Página 230, izquierda: Hal Foster, Prince Voliant © King Features; Colreen Doran, A Distant Soil; P. Craig Russell, Murder Mysteries (con Neil Gaiman), texto @ Neil Gaiman, adaptación e ilustraciones © P. Craig Russeil. Derecha: Lynn Johnston, For Better or For Worse; Jack Kirby, The Fantastic Four (con Stan Lee) @ Marvel Entertainment Group; Dan DeCarlo, Betty and

Veronica

Archie Comics.

Página 23 I, izquierda: Art Spiegelman, "Ace Hole: Midget Detective", de Breakdowns; Kevin Huizenga, "The Sunset" de Gonana; Daniel Merlin Goodbrey, The Farmolist, Derecha: Julie Doucet, My New York Diory: Jacques Tardi, "Manhattan", reeditado en Read Yourself Raw; R. Crumb, "I'm Grateful! I'm Grateful¹⁴ de Weirdo nº 25.

Pagina 233, vineta 4: Milton Caniff, Terry and the Pirates © King Features. Viñeta 5: Art Spiegelman, In the Shodow of

No Towers. Vineta 6: Dave McKean, Coges.

Página 234, viñeta 5: Charles Burns, Black Hole. Viñeta.

Jim Woodring, Frank.

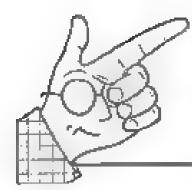
Pagina 240, izquierda: Kim Jea Eun, Soul to Seoul @ Kim Jea Eun/Daiwon C. I.; Doha Kang, The Great Catsby. Derecha: Hironori Kikuchi, "Gedatsu Man" @ Hironori Kikuchi/Serrindo; Yuko Tsuno, "Swing Shell" @ Yuko Tsuno/ Garo; ambos reed tados en Secret Comics Jopan.

Página 241: Yoshihiro Tatsumi, "Traffic Accident" de The

Push Man and Other Stories.

Página 242: Mark Bagley, Art Thibert y/o Dan Panosian, Ultimate Spider-Man Volume One (con Bill Jemas y Brian Michael Bendis).

Página 246, viñeta I: Charile Brown ™ United Media; Calvin y Garfield ™ Universal Press Syndicate; Batman ™ DC Comics; Spider-Man ™ Marvel Entertainment; Betty ™ Archie Comics.



Índice

Abel, Jessica, 194, 208-209 Acceso a Internet, 205 Adobe, 197-198, 202, 211 "Age of Condos, The", 169 Agotamiento en la mano, 199, 208, 211 Ala oeste, El, 181 Allegri, Natasha, 200 Allison, John, 200 Ambientes, 158-180, 182, 217, 227 Amphigorey, 181 Anatomía, 28, 104, 114-115 Anderson, Brent, 208 Anderson, Ho Che, 29 Anime, 219, 222-223 Animista, ver cuatro tribus de los cómics Anno, Moyoco, 219 Appleseed, 226 Arakawa, Hiromu, 222 Arquetipos, 68, 123, 217 Arte digital, 198-207, 209 Artist's Camplete Guide to Facial Expressions, The, 124 Aspecto coherente, 79 Astro Boy, 226 Atractivo superficial (dibujo virtuoso), 46-47, 50 Atangan, Patrick, 135, 140 Auster, Paul, 137 Autoedición, 206, 246

Babra, Neil, 200 Bag ey, Mark, 221, 242 Baker, Kyle, 125, 242 Baldwin, Christopher, 200 Bande desinee, ver cómic europeo Bayne, Matt, 200 B., David, 5, 136, 213 Betty (y Verónica), 122 Bissette, Steve, 57, 208, 211 Blair, Preston, 124 Bocadillos de dialogo, 101-102, 128-129, 142-145, 154, 156-157, 195, 202-203 Bocadillos de pensamiento, 155 Bogart, Humphrey, 30 Bol grafo, 187, 193 Bol and, Brian, 210 Bordes bordes de viñeta, 195, 197 colores sin bordes, 200-201 Borradores, 188 goma, 190 rosa, 190, 209 Boutros-Ghali, Boutros, 30 Bristol, papel de dibujo, 188-189, 196, 208-209 acabado kid, 189 acabado plate, 189 acabado vellum, 189 Brosgol, Vera, 136 Brown, Chester, 55-56 Bryant, Steve, 200 Buffy to Cazavampiros, 30 Buffy y Spike, 122 Burns, Charles, 125, 194, 234

Calibrados, ver rotuladores técnicos Cámara del lector, 24 Campbell, Joseph, 123

Caniff, Milton, 233 Carlitos y Snoopy, 126, 169 Cartoon Animation, 124 Cavazzano, Giorgio, 193 Chelsea, David, 172, 183 Chiang, Clio, 200 Chibis, 242 Chmakova, Svetlana, 200, 242 Choe, David, 139, 155 Gudad de cristal, 137 Clamp, 219 Claridad, 37, 45, 47-48, \$1-53, 55-57, 135 "Clase de maestros" del New Yorker, 125 Clasicistas, ver las cuatro tribus del cómic Clem, Mitch Clevinger, Brian, 200 Cloud, Steven L., 200 Clowes, Daniel, 145 Clugston, Chynna, 219, 241 Color, 193, 200-201 papel, internacionalmente, 240-241 comparación expresiones faciales, 83-85, 125 Combinaciones paiabra/imagen, 130-141, 149, 155, 157 duales, 130, 135, 140-141 interdependientes, 130, 137, 140-141 intersectivas, 130, 136, 140-141 montaje, 130, 139, 140-141, 155, 157 paralelo, 130, 138, 140-141 dibujos específicos, 130, 133-134, 140-141, 157 palabras específicas, 130-133, 140-141, 155, 157 Comedia, 224 Comic books, 5, 128, 200, 246, 255 Cómic de 24 horas, 57 Cómic y el arte secuencial, El, 2, 142 Comicraft, 202 Cómics, 1-255 Cómics alternativos, 56, 106, 219, 246 Cómics chinos, 240 Comics coreanos, 240 Cómics en internet, ver webcomics Cómics europeos, 5, 54, 156, 168, 227, 240-243 Cómics impresos, 5, 203, 206-207, 209, 223, 243 Cómics japoneses, ver Manga Cómics mainstream, 220, 241 Comunicación visual, 81 Conflicto, interno contra externo, 67 Construcción de mundos, 158-183, 242 Contraste gráfico, 46, 50 Cooper, Dave, 194 Corman, Leela, 208 Crane, Jordan, 156 Crilley, Mark, 208 Cruse, Howard, 194, 208, 210-211 Crumb, R., 106, 194, 231, 243 Cuatro Fantásticos, 72, 123-124 Cuatro tribus del comic, 229-239, 243 animistas, 122, 230, 232-239, 243 clasicistas, 230, 232-239, 243 formalistas, 231-239, 243 rconoclastas, 231-239, 243 Cuchillo X-acto, 189, 209 Cuchillos, 188 Currie, Andrew, 106 Cutting mats, 209 Cyborg 009, 226 Daly, Paul, 200

Daly, Paul, 200 Daredevil, 154 Darger, Henry, 122 Darwin, Charles, 82, 124 DC Comics, 210, 215-216, 241

Dean, Greg, 200 DeCarlo, Dan, 230 Delisle, Guy, 155 Demian Five, 5, 200-201, 213 Desequilibrio y descontento, 104, 109-111, 126 como gesto de la mano, 112 Deutsch, Barry, 200 Dewan, Brian, 57 Dewan, Ted, 57, 208 Diagonales, 46, 48, 50, 54-55 Dialogo/conversación, 31, 41-44, 127, 137, 212 Dibujar del natural, 28, 177, 181 Dibujo de figura, 114-115 Dijkhuis, Reinder, 200 Disco duro de segundad, 205 Diseño de página, 38, 174, 196-197, 220 Diseño de personajes, 4, 62-79, 120, 216, 249 Disfraces, 75 Distancia y refaciones, 104, 107-108, 111-112, 126, 198 Distinción visual, 63, 70-73, 78 Ditko, Steve, 66, 139 Documentación, 176-177 "Domingo por la tarde en la isla de La Grande Jatte", 123 Donovan, Kelly, 30 "Don't Get Around Much Anymore", 138 Doran, Colleen, 230, 242 Dororo, 226 Dramacon, 242 Drawn & Quarterly, 241 Drechsler, Debbie, 171 Dresen, Kris, 194, 200, 208, 210 Drooker, Eric, 106, 213 Doucet, Julie, 231 Dumbledore, 68 Ebony, 124 Editor, 206, 246 Efecto Madagascar, 241 Efecto máscara, 182-183, 216 Efectos atmosfericos, 201 Efectos expresionistas, 216, 220, 241 Einstein, Albert, 27 Eisner, Will, 2, 73, 123-124, 126, 139, 141-142, 144, 154, 156, 210, 243 Ekman, Paul, 82, 124 Elección de. flujo, 10, 32-39, 42, 45, 53-54, 57, 173, 249 encuadre, 10, 16, 19-25, 37-43, 45, 53, 56-57, 173, 249 imagen, 10, 26-29, 37-40, 43, 53, 57, 173, 249 momento, 10, 11-18, 37-40, 43, 45, 53, 56, 173, 249 palabra, 10, 30-31, 37-39,42-43, 53, 173, 249 Elevación y estatus, 104-106, 111, 126 Emoción, 29, 76, 125, 150, 220, 241 básicas (primarias), 82-86, 89, 93 Encuadre (tamaño y forma), 24, 46, 50, 54 Entender el cómic, 54, 122, 130, 154, 156-157, 180, 182, 216, 240-241, 243 Entintado, uso del término, 55 Equilibrio (ver tamién desequilibrio y descontento) entre palabras e imágenes, 128-129, 153 en la elección de encuadre, 19 Equipos guionista-dibujante, 129, 148-149, 157 Escaner, escanear, 204-205, 209 Espacio personal, 107, 117 Estereotipos, 69, 124 Estilo, 212-214 Estilos del comic norteamericano, 5, 167, 219, 227, 240-241, 243, 246

Estrategias gráficas, 94 Exageración, 46-48, 94, 97 Expresión, 29, 37, 46-47, 63, 74-78, 100, 144 simbólica, 96-97 Expresiones faciales, 4, 62, 76, 80-101, 103, 116, 120, 124, 126-127

Faign, Gary, 92, 124
Falta de equilibrio, 109
Farley, Patrick, 200
Fetch, Toc, 194, 208, 210
Fidler, Chad, 200
Fleener, Mary, 208
Flexo articulado, 188-189, 208
Flight Anthology, 242
Fondos, 50, 178, 180, 201, 216
Formalista, ver las cuatro tribus del cómic
Foster, Hal, 230
Fotocop ar, 209
French, Renee, 135
Frodo (y Gollum), 122
Fuentes, 195, 203

Gaiman, Neil, 72 Gallagher, Fred (alias Piro), 200, 219 Gambrell, Dorothy, 200 Gandalf, 68 Ganter, Amy Kim, 222, 242 Garner, Jennifer, 154 Garrity, Shaenon, 200, 208, 211 Garza, Cat, 200 Geary, Rick, 169, 194 Géneros, 54, 214, 216, 218-221, 224-228, 240-242 Gesto y comunicación, 103-104, 112-115, 119 Gibbons, Dave, 180 Gibson, Charles Dana, 196 Gloeckner, Phoebe, 213 Gollum (y Frodo), 213 Goodbrey, Daniel Merlin, 200, 231 Gorey, Edward, 181 Grabadora de DVD, 205 Guerra, Pia, 208-209 Guías, 195, 211 Guión completo, 38, 197 Guiones, 149, 157 Gurewitch, Nicholas, 200

Mamm, Jesse, 211 Hardware, ver ordenadores Harry Potter, 243 Hart, Tom, 115, 136, 194, 208 Hartman, Rachel, 200 Harvey, R. C., 128, 154 Herge, 213, 227, 242 Hernandez, Gilbert, 123 Hernandez, Jaime, 25, 72, 115, 125-126 Hernandez, Lea, 200, 242 Hérae de las mil caras, El, 123 Herramientas, 4, 181, 184-211, 251 Herramientas virtuales, 198 Hrck, Faith Erin, 200 Hiper-realismo, 55 Historia de la vida, 64-66, 127 Historia de origen, 66 Hitch, Bryan, 106 Holcombe, Bryan, 200 Holkins, Jerry (alias Tycho), 200, 227 Horrocks, Dylan, 208 Hurzenga, Kevin, 231

Iconoclasta (ver cuatro tribus del cómic)

Idea/tema unificador, 69
Ikeda, Riyoko, 216-217, 226, 241
Impresora, 205
Inclinación, 19
Inflexión vocal, 99
Info-comics, 135
Inspector Javert (y Jean Valjean), 122
Intensidad, 45-53, 55, 57, 99
In The Realms of the Unreal, 122
Investigadores de la Descanacida, 124
Ishida, Tatsuya, 200
Ishinomori, Shotaro, 217, 226
Ito, Junji, 136

Jack's Luck Runs Out, 100
Jacques, Jeff, 200, 227
Iane (y Tarzán), 122

Jack's Luck Runs Out, 100
Jacques, Jeff, 200, 227
Jane (y Tarzán), 122
Jansson, Tove, 242
Jean Valjean (e Inspector Javert), 122
Jammy Corrigan, 56, 100, 106
Johnson, Bryant Paul, 200
Johnson, R. Kíkuo, 208, 211
Johnston, Lynn, 5, 230
Jung, Carl, 68, 123, 235

Kang, Doha, 240 Karasik, Paul, 137, 141 Kelly, VValt, 69 Kelso, Megan, 194, 208 Kıbuishi, Kazu, 200-201, 208 Kikuchi, Hironori, 240 Kım, Derek Kirk, 31, 181, 208, 200-211, 219, 241 Kim, Jea Eurin, 240 Kim, June, 194, 208 Kirby, Jack, 54, 72, 123-124, 144, 148, 220, 225-226, 230, 243 Kishimoto, Masashi, 156, 219, 220-242 Klein, Todd, 156 Kley, Heinrich, 115 Knisley, Lucy, 142 Kochalka, James, 200, 227 Kodomo, 242 Koepp, David, 122 Kojima, Goseki, 226 Krahulik, Mike (alias Gabe), 200, 227 Kuper, Peter, 142 Kurtz, Scott, 200

Langridge, Roger, 200 Lámparas halógenas, 208 Lápices, 188-189, 201, 209 portaminas, 190, 209 Mirado F2 5 School, 209 azul no reproducible, 190, 209 Venus Veivet HB Yellow, 209 Lappan, Bob, 145 Larson, Hope, 142, 194, 208-209 Lasky, David, 208, 210 Leave It to Chance, 186 Lee, Jenn Manley, 200, 208, 227 Lee, Stan, 66, 72, 123-124, 148, 225 Lenguaje corporal, 4, 37, 62, 76, 102-120, 126-127, 144, 221 León, hambriento, 11-14, 20, 51 Lexicon of Comicana, The, 125 Libros Kinokuniya, 215-216, 241 Limpiador ultrasónico, 209 Lineas del horizonte, 170 Linus (de Carlitos y Snoopy), 126 Little, Jason, 100, 208-210 Lobo Solitario y Cachorro, 226, 242

Lois Lane (y Superman), 122 Louis Riel, 55-56 Lucas, George, 123 Lucy (de Carlitos y Snoopy), 126 Lutes, Jason, 28, 145 Macs (ordenadores Apple), 196, 204, 211 Madden, Matt, 208 Mago de Oz, El, 122 Manale, Steven Charles, 200 Manga, 5, 54, 97, 123, 166, 180, 182, 214-223, 227, 239-241, 243, 246-248 Josei, 242 Shojo, 220-221, 240-242 Shonen, 220-221, 240-242 Seinen, 242 Manos, 112-113, 117, 119 Mariscal, 171 Marvel Comics, 66, 241 Maus: Historia de un superviviente, 56, 100, 187 Mazzucchelli, David, 5, 137, 141 McClaine, Les, 200 McDonnell, Patrick, 144, 152 McGuire, Richard, 171 McKay, Windsor, 124 McKean, Dave, 233 McManus, Shawn, 156 McNeil, Carla Speed, 208, 210 Meconis, Dylan, 200, 227 Mercury, Freddie, 30 Mezieres, Jean-Claude, 227 Mesa de luz, 209, 21 l Mesas, 205, 208 M gnola, Mike, 21 l M guel Angel, 29, 186 Miller, Frank, 29, 242 Milliken, Eric, 227 Mini-cómics, 206 Miyazaki, Hayao, 179, 227, 240-241 Mizushima, Shinji, 216 Modelos, 94 Hojas modelo, 74-77, 79, 124 Moebius, 175, 227, 242 Moen, Erika, 200 Montajes, 216, 220-221 Monitor, 204 Moore, Alan, 148, 157 Movimiento subjetivo, 216, 218, 221, 240 Mudron, Bill, 200 Musculos faciales, 92-93 Nakazawa, Keiji, 216 Narroción grófica, La, 73

Nakazawa, Keiji, 216
Narración gráfica, La, 73
Narrativa, 3, 215-223
Naruta, 242
Navegación en internet, 201
Neary, Paul, 106
Neufeld, Josh, 208
Nickerson, Al, 208
Ninja Bucheicha, 226
Nirvana, 242
Normal Life, 200
Novelas gráficas, 5, 54, 56, 69, 79, 128, 167, 219, 240-241, 246, 248, 255
Nueva Isla del Tesoro, 218
Nueva York, 210-211
Manhattan, 215
Rockefelier Center, 215

Obana, Mino, 219, 220 Obi-Wan, 68

Oda, Eiichiro, 221	Príncipe Comosellame (y la Sirenita), 122
Oel, 242	Programas de creación de páginas web, 205, 211
Olivia (y Popeye), 122 O'Malley, Bryan Lee, 223, 242	Programas gráficos, 204-205
Onomatopeyas, 128-129, 139, 146-147, 157	Promedio emocional, 99, 143
Ordenadores	Prosser, Adam, 200
coste, 204-205	Publisher's Weekly, 242 Punta de fieltro, 192
como "herramientas", 207	Punta fina rolling ball negro, 185
Original, 196	Punto de fuga, 170-171
Osima, Yasuiti, 72, 216-217	Puntos, 194
Otomo, Katsuhiro, 241	
	Quanto comics, 57
Palabra escrita, 96	Queen Bee, 241
Palabras y dibujos, 128-157	Quinn (de Ciudad de cristal), 137
Panosian, Dan, 221, 242	
Panter, Gary, [7]	Raimi, Sam, 122
Pantoja, Tintin, 200 Papel, 208, 211	Ramos, Adrian, 200
Parecido frente a significado, 96	Ranma ½, 226, 242
Participación del lector, 217-223	Realismo, 94, 97
Patrones de habla, 76	Recorte, 19 Reducción para imprenta, 190
Pencilling	Referencia fotográfica, 94, 181-182
uso del término, 55	Referencias realistas, 95, 181-182
herramientas para, 190	Regla de borde recto, 188-189
Pequeñas editoriales, 206, 246	Regla T, 188-189, 195, 208
Persépolis, 56	Rehr, Henrik, 208
Perspectiva, 28, 170-176, 183	Rivera, Paulo, 208
occidental, 170, 172	Ronin, 242
Perspectivas extremadamente profundas, 46, 48, 50,	Rosa de Versalles, 226, 241
55, 163, 165, 171, 201 Perspectival for Comic Peak Artists, 172	Rosenberg, Jonathan, 200
Perspectivel for Comic Book Artists, 172 Personajes icónicos, 216-217, 240	Roshell, John, 202
Pinceles (ver también marta), 188-189, 193-198, 210-	Rotulación, 197, 202-203, 208, 211
211	Rotuladores, 188, 193-194, 210 Rotuladores pincel, 192
Aitoh, 210	Rotuladores técnicos (o calibrados), 192-195, 199,
rotuladores pincel, 210	209-210
rotuladores copic, 210	Alvin Penstix, 210
Kuretake, 210	Copic's Fixed-Width Multiliners, 211
Pentel de bolsillo, 210	Koh-l-Noor Radipograph, 210
Pinceles de marta, 191-192, 209-210	Pigma Microns, 210-211
Sakura Pigma, 210	Rotring, 210
Windsor-Newton Sceptre Gold, 208 Loew-Cornell amarillo, 208	Staedtler, 210
Zebra, 303, 310	Sharpies, 21 i
Pincel de fieltro, 210	Rowland, Jeffrey, 200, 227 Rude, Steve, 208
Pini, Wendy, 242	Rueda de proporciones, 209
Pintura persa, 171	Rugg, Jim, 194
Plano de situación, 22-23, 37, 40-41, 117, 160-168, 180,	Ruptura de la cuarta pared, 33, 46, 48, 50
183	Russell, P. Craig, 230
Plano medio, 40, 44, 51, 54, 160	
Plantilla de rotulación Ames, 189, 195, 211	Sacco, Joe, 212
Pluma de cuervo (ver también plumillas), 192, 210-	Samurai, 226
211 Physics 100 100 100	Sandman, reparto, 72
Plumas, 188-189, 196-198	San serif frente a serif, 202
Pilot Precise "v7" rolling ball, 208 Plumillas, 192-195, 210	Sangre, 162-163
pluma de cuervo, 210	Satrapi, Marjane, 56, 155, 194, 213
Hunt, 210	Scholastic, 241 Schuiten, François, 47, 242
Nikko, 210	Schultz, Charles, 126, 169, 213, 243, 255
Rotring Art, 210	Scott Pilgrim, 242
Speedball, 210	Sellos y pinceles basados en patrones, 199
Tachikawa, 210	Sensación de espacio, 23, 158-169, 216
Zebra, 210	Seth, 106, 167
Popeye (y Olivia), 122	Seurat, Georges, 123
Porcellino, John, 171, 181	Shadoian, Chris, 200
Poses, 46, 47, 50, 77, 103, 127	Shakespeare, 224
Postura, 48, 117	Shaw, Justine, 201, 208-209
Power of Myth, The, 123 Primeros planos, 20, 22, 40, 42, 51, 54, 74, 160, 178,	Shiga, Jason, 194
198	Shirato, Sampel, 226 Shirow, Masamune, 226
Princesa Caballero, 226	Significado frente a parecido 96

Silla de dibujo, 188 Sillón de dibujo, 205, 208 Sim, Dave, 144 Sim, Los, 171 Simbolismo, 94, 96-97 Simetría, 58-60, 109, 122 Simmonds, Posy, 142 Simplificación, 94, 97 Sindicatos, 246 Sirenita (y principe Comosellame), 122 "Slow Jams", 155 Smith, Jeff, 136, 182, 213 Smith, Paul, 186-187, 208-209 Software coste, 204-205 programas de dibujo, 205 Dreamweaver, 211 Golive, 211 Illustrator, 197, 202, 211 programas de pintura, 205 PhotoShop, 197-198, 211 "Sopa de gran pena", 123 Sorcerers and Secretaries, 242 Soo, Kean, 200 Spiderman, 66 Spider-Man la pelicula (2002), 122 Spiegleman, Art, 5, 56, 100, 138, 187, 231, 233 Spike (dibujante), 194, 208, 200, 210 Spike (personaje), 122 Spirit, The, 124 Starlin, Jim, 123 Star Wars, 123 Stevens, R., 200 Strom, Geir, 200 Sturm, James, 136, 141 Superhéroes, 54, 66, 127, 144, 148, 216, 225, 240, 242-243 Superman (y Lois Lane), 122 Swan, Curt, 225 Swarte, Joost, 194 Szykowny, Heidi, 156 Tablero de dibujo, 188, 196-197, 208 Tablet PCs, 211 Tableta/monitor, 197, 204, 211 monitor Wacom Cintiq, 211 Tabletas gráficas, 204 Takahashi, Rumiko, 5, 70, 123, 213-214, 219, 226, 242 Takaya, Natsuki, 220 Tardi, Jacques, 231, 242 Tarzán (y Jane), 122 Tatsumi, Yoshihiro, 241 Taylor, Paul, 200 Tegelmeier, Raina, 200 Textos de apoyo, 128, 155 Tezuka, Osamu, 123, 213, 216, 218, 226, 241 Thibert, Art, 221, 242 Thompson, Craig, 29, 79, 126, 156, 194, 210, 219, 241 Thompson, Jason, 200 Tijeras, 188-189 Tinta, 188, 191-193, 205, 211 tinta Deleter y pintura blanca, 211 Higgins Black Magic, 211 Speedball Super Black, 211 Tintin, 156, 227 Tío Jack, 182 Tiras de prensa, 5, 54, 124, 128, 169, 246 Tono, 29 Tono de libro infantil, 135 Topffer, Rodolphe, 124 Tragedia, 224

Tramas, 194 Transición analógico a digital, 205-207 Transiciones viñeta-a-viñeta acción-a-acción, 15-16, 18, 37, 42 aspecto-a-aspecto, 15, 17-18, 37, 166, 216, 240 general, 15, 56 momento a momento, 15-16, 18, 37 non-sequitur, 15, 17, 37 escena a escena, 15, 17-8, 22, 30, 37 tema a tema, 15-16, 18, 37 Trazo, 45, 191-192, 197-200, 209, 212, 226 caracter, 191 precisión, 191 variación, 191 grosor, 191 Triángulo, 188-189 Trondheim, Lewis, 227 Tsuno, Yuko, 240 Turner, Jason, 200 Twain, Mark, 27 Uderzo, 72, 242 Ueda, Miwa, 220 Ultimate Spider-Man, 242 Ventiladores Clyde, 167 Vernon, Ursula, 200 Veronica (y Betty), 122 Vida interior, 63-69, 120, 249 Walker, Mort, 125 Ware, Chris, 56, 100, 106, 125, 136, 139, 212, 219, 241, 255 Warlock, 123 Watchmen, 180 Webcomics, 5, 54, 200-201, 203, 206, 211, 219, 223, 227, 241, 243, 247, 248, 255 Weing, Drew, 208-209, 210 Whelon, Chuck, 200 White, Colin, 200 White, Tracy, 200 Windsor-Newton, 208-209 Woodring, Jim, 212-234 Xander (de Buffy la Cazavampiros), 30 X-Men, 186 Yamasaki & Adachi, 216

Yamasaki & Adachi, 216 Yang, Gene, 208, 211 Yazawa, Al, 219

Zabel, Joe, 200, 227 Zotl, 68, 72, 210

Otras obras del autor publicadas en castellano

Entender el cómic (2005, Astiberri)

La revolución de los cómics

(2001, Norma editorial)

"¡Bravo!... Entender el cómic es un hito en su género y una profunda reflexión acerca de la validez del cómic como medio. Quienquiera que esté interesado en esta forma literaria debe leerlo."

- Will Eisner

"Con Entender el cómic, de Scott McCloud, ha comenzado el debate sobre qué es el cómic y, más importante aún, sobre lo que puede ser. Si lees, escribes, enseñas o dibujas cómics; si quieres hacerlo; o, simplemente, si quieres ver a un maestro dando una clase magistral, tienes que leer este libro."

- Neil Gaiman

"¡Hábilmente camuflado como un cómic de fácil lectura, la obra de Scott McCloud pone de manifiesto el lenguaje secreto de la historieta, al tiempo que revela, como por casualidad, secretos acerca del tiempo, el espacio, el arte y el cosmos! Es el cómic más inteligente que he leido en mucho tiempo. ¡Bravo!"

- Art Spiegelman

"Entender el cómic es, sencillamente, el mejor estudio del medio del cómic que he visto nunca."

- Alan Moore

"...un trabajo emocionante y excepcional que utiliza el cómic de forma ingeniosa para explicar el propio medio."

Publisher's Weekly



www.scottmccloud.com/makingcomics